GRATUITA
Septiembre 2014 N 47
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



REVISTA DE VIDEOJUEGOS

PREVIEW
DEAD ISLAND 2
UNA EPIDEMIA ZOMBIE
LLEGA AL ESTADO DORADO

ANALISIS
THE LAST OF US REMASTERIZADO
OPTIMIZA TUS RECURSOS
PORQUE SERÁN LIMITADOS

DRAGON AGE INQUISITION

LIDERA LA INQUISISION PARA DESTRUIR LA BRECHA

RISEN 3: TITAN LORDS • SACRED 3 • EA SPORTS UFC • GAMEPOLIS • ULTRA STREET FIGHTER IV

EDITORIAL



DIRECTOR
BIBIANO RUIZ

COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

DISEÑO
CRISTINA USERO

REDACCION:
CORAL VILLAVERDE
ALEJANDRO JIMENEZ
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
PEDRO GARCIA

BLOG-NEWS:
ANGEL CORRALES

YOUTUBER:
DAVID VAQUERIZO

COLABORAN:
CARMEN RUIZ
DIEGO CORISCO
JOSE VENTEO

¡CREATIVE FUTURE VUELVE DE LAS VACACIONES CON UN NUEVO NÚMERO!



Buenas a todos,

Espero que haya ido bien o mejor que bien este verano tan caluroso pero al menos hemos tenido tiempo para descansar y para jugar a esos juegos que se nos habían acumulado o escapo, y más sabiendo lo que nos espera en este tramo final de año.

Este número es el más grande en contenido de los últimos meses, incluso podríamos decir que el más completo de los últimos años porque aunque parece que ha estado la calma antes de la tormenta, esta calma no ha pasado desapercibida. En este número contamos con previews de Dead Island 2, Dragon Age: Inquisition y Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX entre otros y análisis de Diablo III: Reaper of Souls – Ultimate Evil Edition, The Last Of Us Remasterizado, Sacred 3, EA SPORTS UFC, y muchos más. Además de las recientes secciones como Smartphone y Zona Beta.

Un saludo.

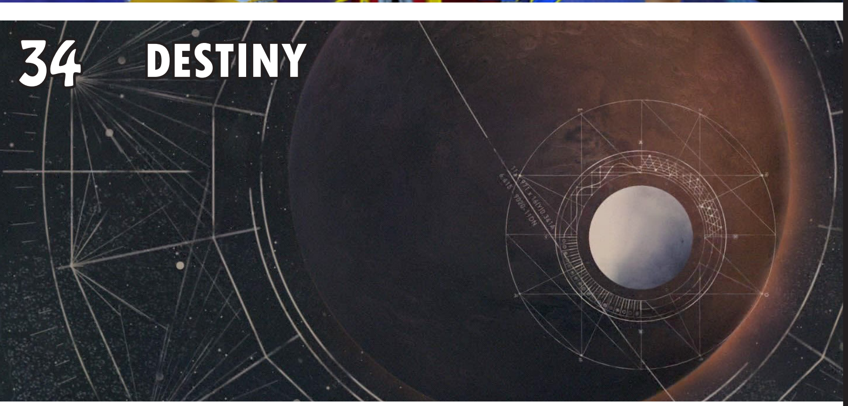
Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com











PREVIEWS

BETAS

REPORTAJE

SECCIONES

ANALISIS

DEAD ISLAND 2

DEAD ISLAND 2 TRAE A CALIFORNIA UN APOCALIPSIS ZOMBIE

Con el lanzamiento de Dead Island 2, por parte de Deep Silver, ha llegado hasta el paraíso de California un gran apocalipsis zombie, la cual ha dejado en cuarentena al Estado Dorado

Dead Island 2 nos pone a prueba tanto individualmente como de forma compartida en un clima tenso donde la belleza natural choca con el horror y la violencia. ¡El paraíso y el infierno vuelven a encontrarse! Esta segunda entrega de Dead Island está siendo desarrollada por el premiado estudio Yager y su lanzamiento está planificado para la primavera del 2015 para Xbox One, el sistema de entretenimiento y videojuegos ‘’todo en uno’’ de Microsoft, PlayStation®4 y PC.

El ejército de los Estados Unidos pone en cuarentena el Estado Dorado por una epidemia zombie varios meses

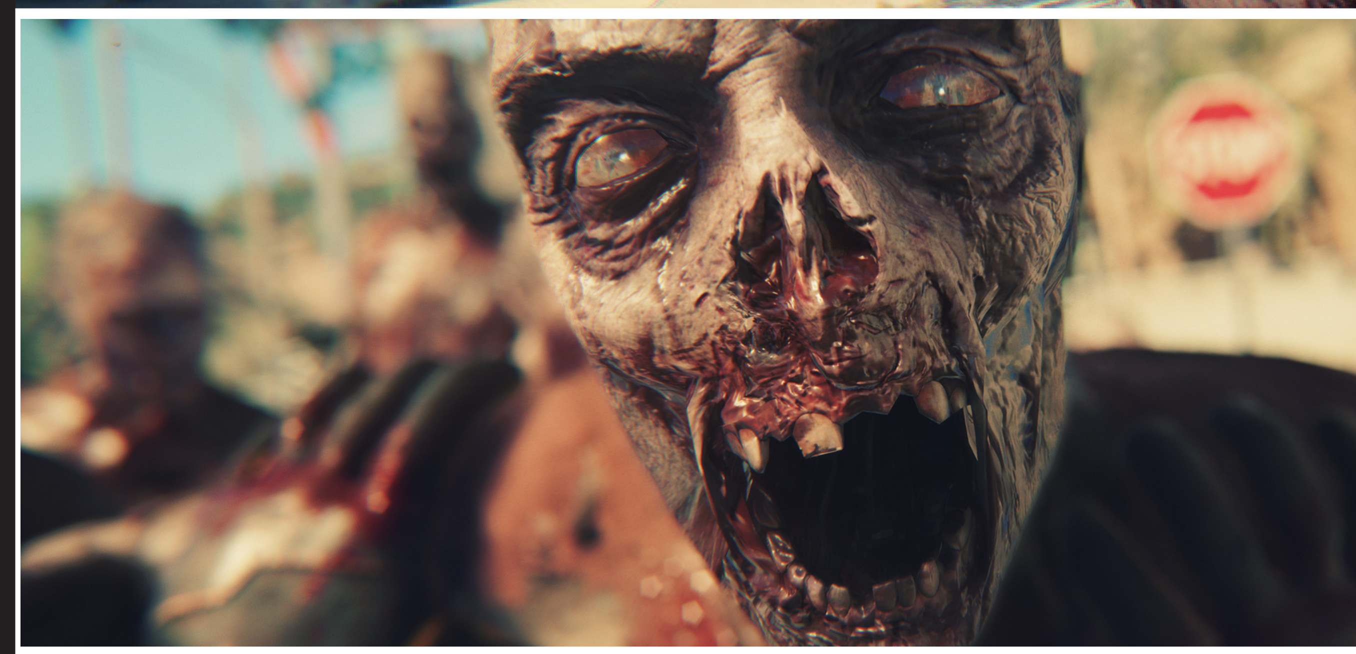


después de los eventos de Banoi. California se ha convertido en una zona de paso restringido y para aquellos que se niegan a abandonar sus hogares es un paraíso sangriento. También existe un patio de recreo lleno de acción para los renegados que buscan aventuras, gloria y un nuevo comienzo. Dead Island 2 combina los elementos clásicos de Dead Island de combate cuerpo a cuerpo absorbente, acción y elementos de juegos de rol.

Con respecto a los personajes, Dead Island contaba con cuatro: dos mujeres policías, un famoso cantante de rap, y un jugador rico de la NFL.

>>

DEAD ISLAND TRAE NUEVOS PERSONAJES CON LOS QUE TERMINAR CON LA EPIDEMIA





DEAD ISLAND 2

PLATAFORMAS: PS4, XBOX ONE, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR JOSE VENTEO



En esta nueva entrega, también hay cuatro personajes, pero solo diferenciamos los rasgos de Ryan "The Berserker" un ex-bombero que está dispuesto a contrarrestar el apocalipsis. Los otros personajes solo sabemos que son un hombre y dos mujeres. Las armas de los personajes son alocadas y hechas a mano. El arma de Ryan es un mazo pero en la punta le coloca dos ruedas cortadoras con movimiento propio. Entre las armas de los demás personajes podemos diferenciar un arco, una espada... las cuales ayudaran a sus dueños a ir desde el icónico Golden Gate hasta el paseo marítimo de la playa de Venice, en el sur de California.

Desarrollado con el motor Unreal Engine 4, Dead Island trae una versión mejorada de su aclamado multijugador sin interrupción para hasta ocho jugadores, que pueden cooperar, competir o sencillamente coexistir en una experiencia multijugador de nueva generación realmente social. Cada personaje tiene su propio estilo de juego diferente, desde el orientado a la acción hasta el sigiloso cazador. Las clases dedicadas ofrecen una gran variedad. Un detallado sistema de habilidades permite al jugador crear sus propios héroes y armas.

Dragon Age Inquisition



Se acerca ya la fecha de una de las sagas del mundo del rol que ha creado sentimientos más dispares en los últimos años.

Con una primera entrega que fue muy alabada por todos los fans pero a la vez una segunda parte, que dejo muy fríos a los mismos ya que se desvió demasiado en el rumbo de la acción dejando de lado sus raíces roleras. En esta nueva entrega Bioware promete recuperar la esencia rolera perdida en la segunda entrega y sorprender con un nuevo nivel en cuanto a narrativa se refiere, a otro nivel respecto a los

juegos con un mundo tan amplio.

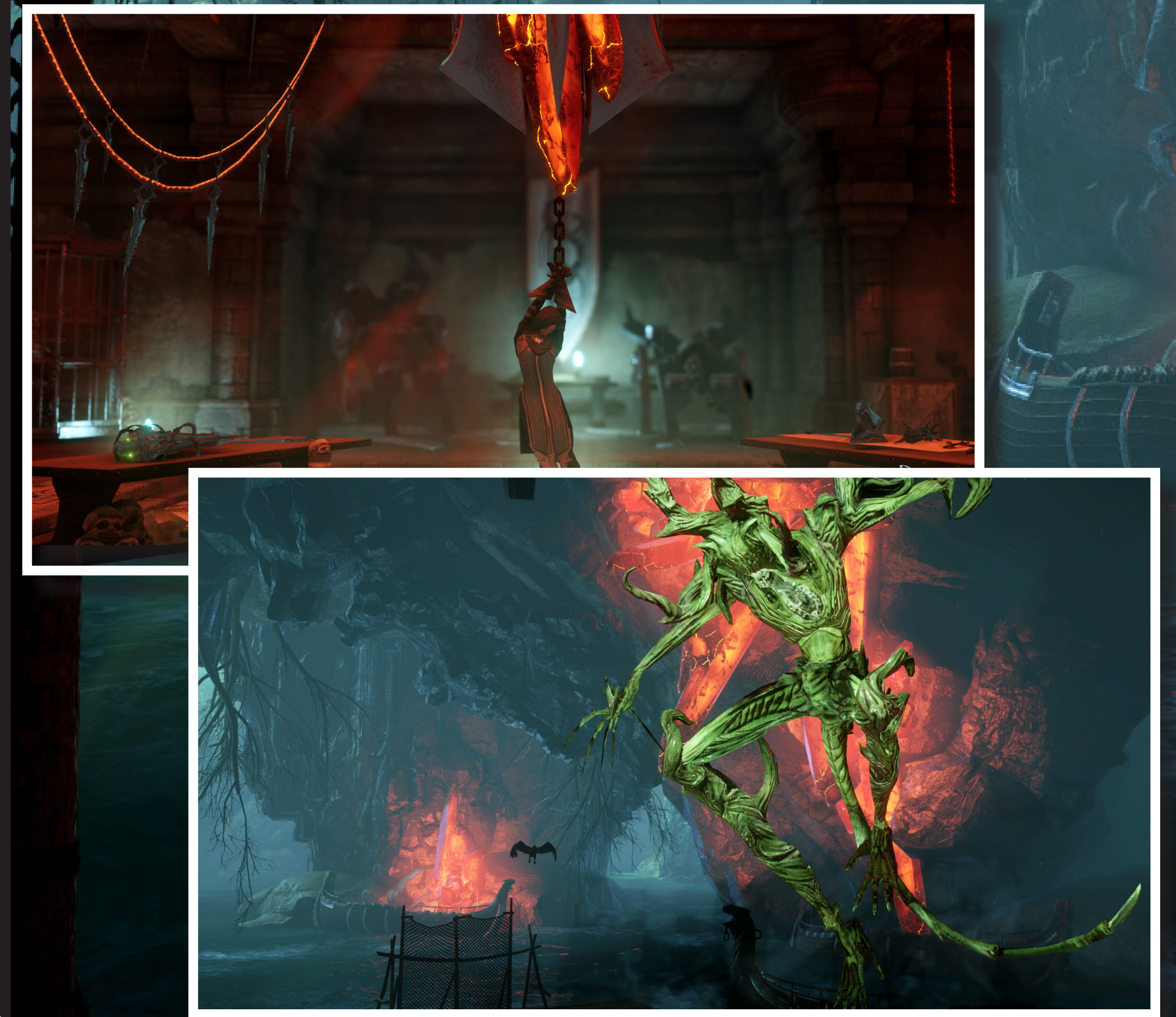
El próximo 9 de octubre podremos comprobar si esto es cierto y si los chicos de Bioware y Electronic Arts nos sorprenden gratamente. En esta nueva entrega nos encontraremos en el mundo de Thedas, el cual está siendo destruido por una misteriosa brecha en el cielo que amenaza con destruirlo todo. Ante este planteamiento nos pondremos en la piel del Inquisidor, una persona con grandes poderes pero que a la vez tiene sobre sus hombros el peso de ser capaz de detener este desastre que se cierne sobre el mundo. Historia que tiene pinta de alcanzar cuotas enormes de opacidad y que seguramente contenga algún que otro momento memorable.

Como Inquisidor tendremos a toda nuestra orden a nuestro servicio, a los cuales podremos mandar a hacer ciertas tareas, algunas de ellas sin ser necesario que nosotros nos encontremos presentes con ellos y en las que tendremos que nombrar a alguien de confianza, el líder.



En primer lugar lo que sorprende del juego es que a pesar de que los de Bioware se han decantado por un apartado visual con una paleta de colores muy vivos también mantiene un apartado visual realmente impresionante con grandes modelados en 3D. Entre estos modelados destaca el del mundo de Thedas, que es de dimensiones realmente apabullantes, y que según los creadores del juego podremos recorrer y encontrar cosas únicas en cada rincón de este. Esta ha sido una de sus grandes preocupaciones, que a parte de la historia el mundo de la sensación de estar vivo y vayamos a donde vayamos tengamos algo que hacer.

En cuanto al apartado jugable por lo que se vio en los diferentes videos este se parece bastante a lo visto en Dragon Age: Origins, con un enfoque muy táctico. Y en el cual podremos parar la acción en cualquier momento para poder mandar a los miembros de nuestro grupo que es lo que deben hacer.





También comentaron los chicos de EA que en este caso se han esmerado mucho en la IA de los enemigos para que estos trabajen bastante bien en equipo y que se nos obligue a nosotros a conseguir lo mismo si queremos sobrevivir a los combates. Esto provocará que el modo táctico de pausa de la partida para pensar nuestras jugadas y estrategias sea más necesario que nunca. Jugablemente una de las cosas que es una delicia es la cantidad de personajes secundarios que podremos reclutar en nuestro equipo, de lo más variopinto y además todos ellos se sentirán vivos con su propia procedencia e historia. Con ellos podremos configurar nuestro equipo según nos parezca más conveniente.

Finalmente que decir del apartado sonoro, en el cual Bioware nos tiene acostumbrados a bandas sonoras espectaculares y en este juego, por lo poco que hemos podido escuchar hasta ahora parece que siguen manteniendo la misma tónica. Nos sentiremos realmente épicos al luchar contra todo tipo de criaturas fantásticas y al nivel de los dioses cuando se trate del combate contra un dra-



gón que se enseñó en una de las conferencias. Aun así es una pena que Bioware nunca traduzca las voces de sus juegos al castellano que en este juego también estarán en inglés.

En resumen lo mostrado del juego hasta ahora ha conseguido en muchos casos conseguir que Bioware recuperara la fe de aquellos que la perdieron al ver el resultado con Dragon Age 2 y seguro que aún nos guardan alguna que otra sorpresa en la manga en este juego de dimensiones épicas.





ESPECTACULAR RENDIMIENTO DE AUDIO Y MICRÓFONO CALIDAD, CONFORT TOTAL, Y CONECTIVIDAD "PARA TODO": LOS CASCOS DEFINITIVOS PARA LOS GAMERS ACTUA-

Los Creative SB Inferno gaming headset están disponibles en la tienda online de Creative, http://es.creative.com y en distribuidores

Los Creative SB Inferno representan la mayor calidad tanto para los aficionados a los videojuegos como para los profesionales de los e-sports, tanto en PC, como en dispositivos portátiles, e incluso la PS4. Los cascos montan dos conductores de Neodimio de 40 mm que entregan un potente audio. Su estructura externa y la calidad de sus almohadillas, ofrecen un excelente aislamiento y confort. Además, el micrófono extraíble tiene un rápido acceso para el control del volumen, lo que convierte a estos cascos en el compañero perfecto para el aficionado al gaming, al audiófilo, a quien sólo busca entretenimiento, o incluso comunicarse.

Rendimiento de audio dinámico y potente. Los SB Inferno están construidos con dos drivers de rango completo de 40 mm., que ofrecen una sensibilidad de 111 dB/mW. Estos potentes conductores están modificados profesionalmente para especializarlos en el mundo del gaming, permitiendo que el usuario reciba el sonido en toda su fidelidad y potencia: desde atronadoras explosiones, hasta pequeños detalles de audio que a los jugadores aficionados y profesionales les resultan vitales como, por ejemplo, el sonido de las recargas, o los pasos de otros jugadores en una intensa partida de acción.



CREATIVE LANZA LOS SB INFERNO, DEDICADOS AL MUNDO DEL GAMING PARA PC, MAC, DISPOSITIVOS MÓVILES Y PS4

Son también ideales para usarse con equipos de sonido de alta fidelidad, donde los jugadores pueden elegir su experiencia de audio exactamente como quieren disfrutarla. La mayoría de cascos de gaming de coste medio suelen enfocarse en el extremo inferior del espectro de audio, lo que sacrifica la inmersión y las ventajas competitivas que supone perder detalles acústicos en un audio saturado. Adoptando una respuesta más lineal en la entrega acústica, los cascos son capaces de ofrecer niveles altos pero definidos, y poderosos bajos sin sacrificar la claridad y la calidad del audio. Además, los jugadores pueden localizar cualquier punto del espectro de audio y personalizar los auriculares a las preferencias exactas de audio de



cada jugador y de cada videojuego.

Excepcional claridad en la transmisión por voz y control total.Sonido limpio y claro en la transmisión, así son las voces durante las partidas, y la clave del juego en equipo. Los SB Inferno han sido especialmente diseñados para este aspecto, esencial en la mente de cualquier gamer. Construido con un micrófono extraíble, cómodo control de volumen, fácil de ajustar, el SB Inferno ofrece una señal clara, permitiendo a los jugadores una óptima comunicación por voz con los múltiples miembros de un equipo, manteniendo siempre un sonido limpio y cristalino.

La calidad de audio de los SB Inferno puede ser mejorada cuando hace pareja con una tarjeta de sonido Sound Blaster con la tecnología CrystalVoice, diseñada específicamente para eliminar ruido de fondo, así como mejorar su calidad de audio.



Durables, ligeros y confortables. El peso y el confort son dos aspectos vitales para los gamers cuando están buscando unos cascos. Los SB Inferno utilizan una carcasa ligera y un material resistente, que además monta unos convenientes adaptadores acolchados para ofrecer el máximo confort, y ser muy cómodos para largas sesiones de juego. Versátiles para todo tipo de entornos – Videojuegos, Música, Vídeos y Películas. Diseñados para un rendimiento óptimo audio, son perfectos, no sólo el gaming, sino para todo tipo de entretenimiento. Tan sólo tienes que quitar el micrófono, y los cascos serán fantásticos para escuchar música, y para ver vídeos y películas desde un PC, Mac o dispositivos inteligentes. Para asegurar la máxima compatibilidad están equipados con un minijack de 4 polos que puede conectarse nativamente a dispositivos móviles, como cascos, así como el cable splitter para usarse con PC, Mac, USB, o tarjetas PCIe, o para sistemas de sonido integrados.





CREATIVE FUTURE

tu revista de videojuegos

- > Reportajes
- > Analisis
- > Especiales
- > Curiosidades
- > Noticias

NUESTROS LOGROS

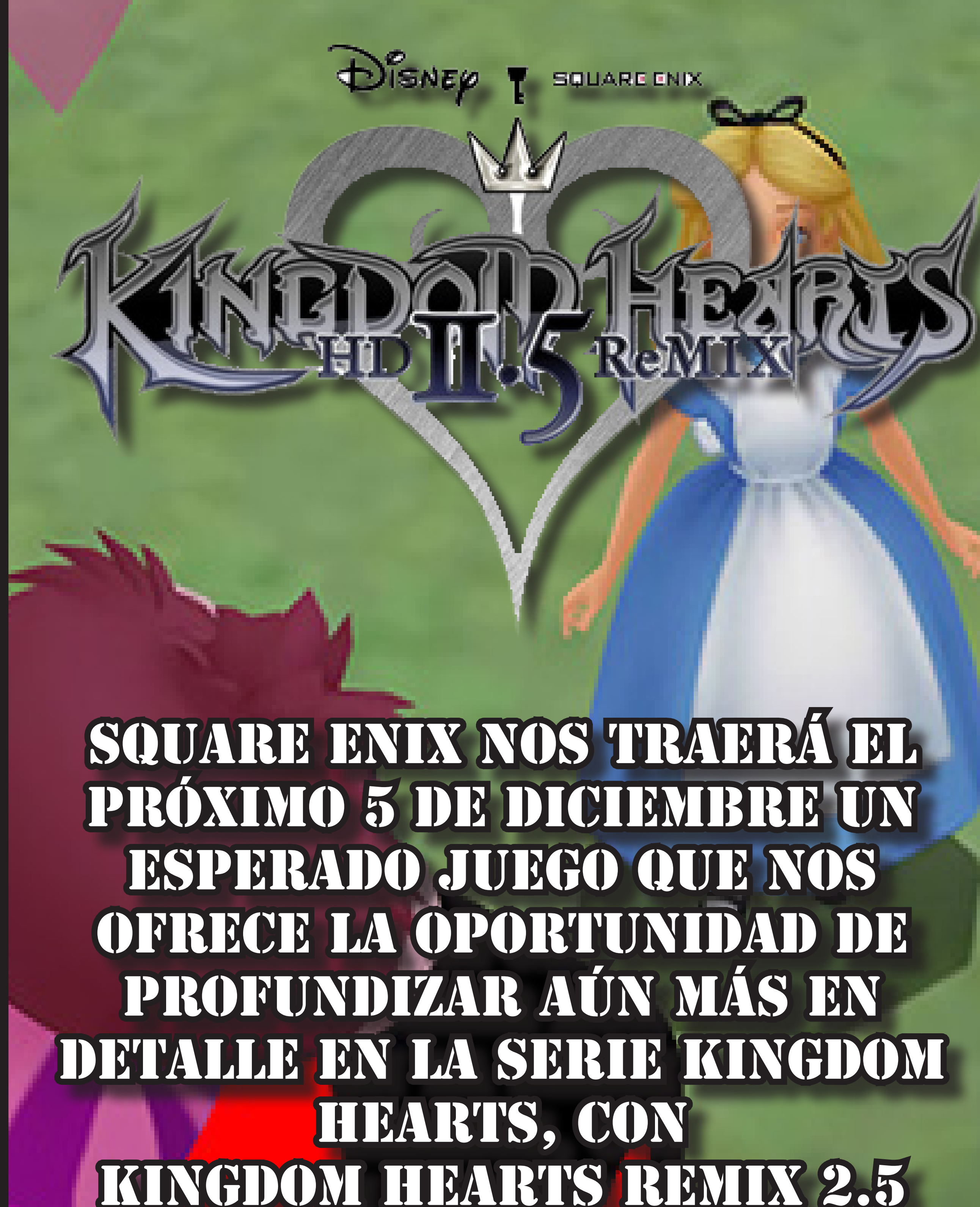
:: Más de 4 años contigo

:: Alcanzadas las 300.000 lecturas en nuestro aniversario

:: Superadas las 3 millones de lecturas

DESCUBRE EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



SQUARE ENIX NOS TRAERÁ EL PRÓXIMO 5 DE DICIEMBRE UN ESPERADO JUEGO QUE NOS OFRECE LA OPORTUNIDAD DE PROFUNDIZAR AÚN MÁS EN DETALLE EN LA SERIE KINGDOM HEARTS, CON KINGDOM HEARTS REMIX 2.5

Esta entrega incluye el recopilatorio en alta definición dos juegos que hasta ahora habían sido exclusivos del mercado japonés y que pronto estarán disponibles por primera vez en Europa para PS3: KINGDOM HEARTS II FINAL MIX de PS2 y KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX de PSP. Además, este título recopilatorio incluirá escenas ci-

nemáticas del juego para Nintendo DS™ KINGDOM HEARTS Recoded.

Estoy seguro que todos los fans de la saga están mordiéndose las uñas a la espera de que llegue Kingdom Hearts III, pero para que se nos haga un poco más amena la espera, Square Enix ha decidido lanzar el segundo recopilatorio de Kingdom Hearts.

KINGDOM HEARTS REMIX 2.5

PLATAFORMAS: PS3

GENERO: AACION

REALIZADO POR JOSE MARIA ALCARAZ

El primer juego que contiene este recopilatorio es Kingdom Hearts II Final Mix, que es en sí un recopilatorio que solo salió en Japón que contiene Kingdom Hearts II, con más escenas, habilidades, armas, de todo vamos, incluida una nueva transformación de Sora y Kingdom Hearts Re: Chain of Memories que tiene nuevas cartas, escenas y minijuegos, representación 3D y voces.

El otro juego que incluye este recopilatorio es Kingdom Hearts Birth By Sleep Final Mix que también fue exclusivo de Japón. Cuando el juego original salió al mercado occidental realizaron varias mejoras que incluyeron en esta versión, además de algunas cosas nuevas.

Por último y aunque no se trate del juego propiamente dicho incluirá Kingdom Hearts Recoded. ¿Y por qué digo que no es un juego? Simplemente porque lo que nos traen son las escenas cinematográficas del mismo. Es decir un video recopilatorio para que conozcamos la historia que transcurre durante este juego que fue exclusivo de DS.





HASTA

20 €

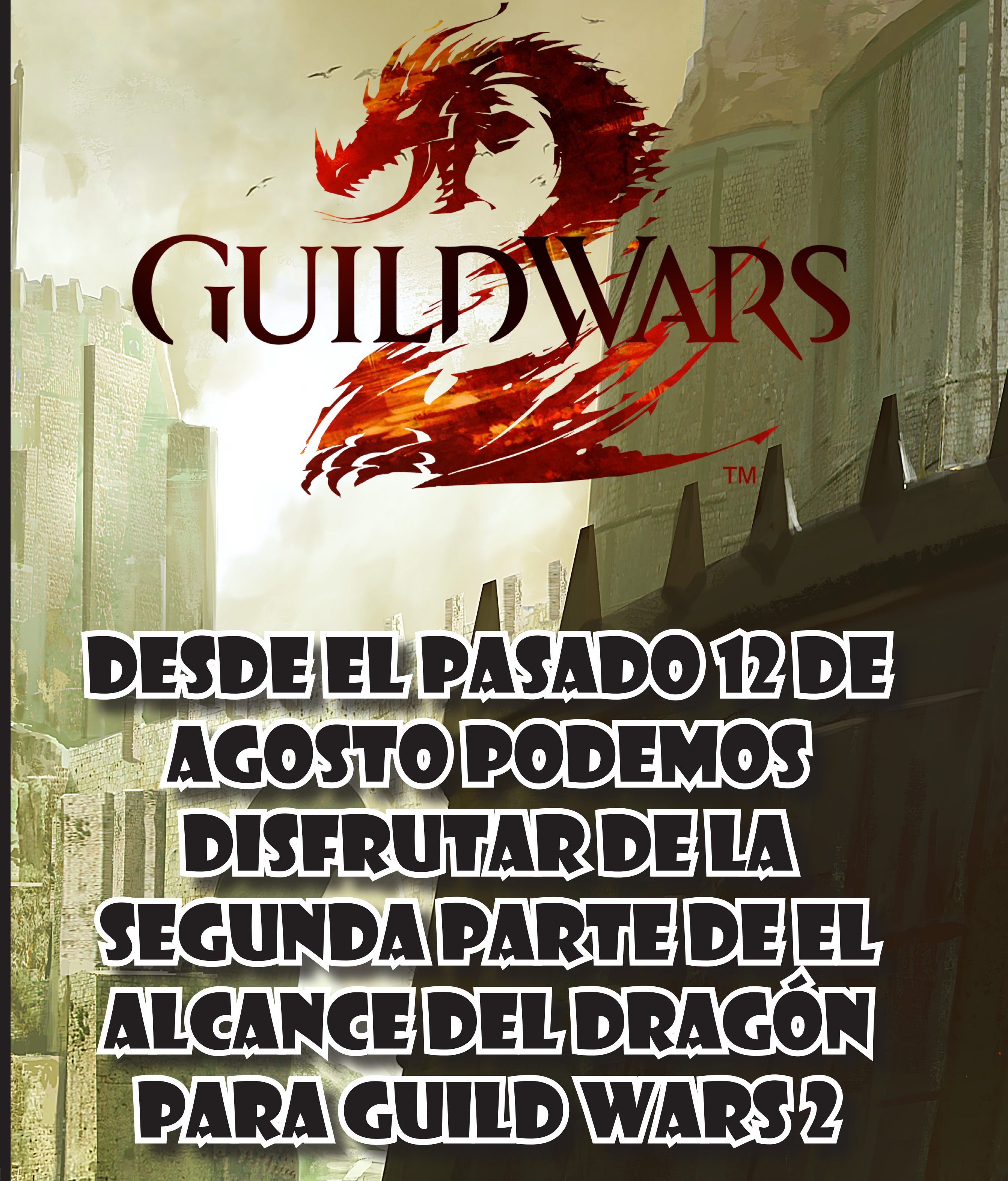
DESCUENTO CON CREATIVE FUTURE

COIN UP

¿COMO CONSEGUIR LOS CUPONES?

Más info en el reportaje 'Mi maquinilla recreativa a medida'

o en http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



Desde el pasado 12 de agosto podemos disfrutar de la segunda parte de El Alcance del Dragón para Guild Wars 2

Que nos traerá contenido interesante para este gran juego asentado como uno de los favoritos para la comunidad dentro de su género. Esta actualización se trata de la última del ciclo de la segunda temporada del juego que se despide por el momento sin ninguna actualización más a la vista que haya sido anunciada oficialmente.

En ella viviremos la celebración de una cumbre histórica bajo la sombra del avance de Mordremoth, que no deja de extenderse. Sin embargo, no todos los líderes mundiales han aceptado asistir. También nos ofrece amplios parajes nuevos que explorar, entre ellos nos podremos adentrar más en Cima Seca y en los cuales nos podemos perder haciendo misiones o mazmorras mientras sobrevivimos a una gran cantidad de nuevos enemigos de todo tipo.

Eso si no se ha anunciado nada acerca de que se aumente el nivel límite de nuestro personaje ni de que se añadan nuevas clases ni habilidades. Sería de agradecer en un juego del tipo de Guild Wars 2 ya que esto aumenta muchísimo la rejugabilidad del juego y la posibilidad de vivir diferentes experiencias de juego según cual sea nuestra clase.



GUILD WARS 2: EL ALCANCE DEL DRAGÓN	PLATAFORMAS: PC GENERO: ACCION

REALIZADO POR PEDRO GARCIA

Esta actualización continuara también aunque brevemente con la historia del mundo de Guild Wars 2, en ella nos contaran todos los hechos sobre el ataque que lanzo la villana Scarlet a Linde de la Divinidad.
Estos hechos volverán a salir a la luz debido al gran alboroto que se monta por una acusación anónima hacia la persona de la reina Jennah, la cual no podrá acudir a la inminente cumbre sin antes limpiar su nombre y el de su familia. Y en este punto es donde entramos nosotros, ya que deberemos colaborar con Kasmeer y la condesa Anise para desvelar todos los misterios que hay delante de este trama contra la reina y de esa manera poner fin a esta intriga policíaca.

En resumen estamos ante una actualización que a pesar de ser interesante y añadir contenidos a un juego ya a estas alturas inmenso como es el Guild Wars 2 no añade nada nuevo que sea realmente novedoso sino que simplemente aumenta un poco el contenido para aquellos a los que les gusta la actual fórmula del juego y les ofrece nuevas misiones, zonas y enemigos.



RISE OF INCARNATES



Un Tekken free to play, pero en modo 2 vs 2, con golpes, saltos, vuelos y todo tipo de cosas de la mano de NAMCO BANDAI, ¿Vaya resumen eh? Pues esto es lo que nos trae esta compañía, utilizando una de sus franquicias más laureadas

Esta beta es de las que hay que jugar, ¿te acuerda como aporreabas teclas en tekken? y como poco a poco de convertiste en el luchador más macho y destructor del mundo, pues eso, pero online y gratis.

El mercado Nipón no ha exprimido demasiado los juegos free to play, pero Bandai Namco se ha puesto las pilas, utilizando sus franquicias más famosas y llevando su dinámica a este mundillo, pero siempre innovando claro, esto no es un tekken online, es un juego de lucha que recuerda a, pero que no tiene nada que ver.

Rise of incarnates se basa en un 2vs2 online, donde competiremos con y contra otros jugadores, un título de carácter multijugador, donde podremos luchas como locos hasta controlar a nuestros incarnates, unos seres mitológicos con los que estas experimentando los humano

En la Beta que he podido probar la acción fluye por todos lados, con un



GAMEPLAY DEL JUEGO:
DAVIDCFUTURE

PATADA, SALTO PUÑO, BAH... ¡APORREAR TECLAS!



motor gráfico bastante aceptable y con una jugabilidad curiosa, con muchas opciones y combinaciones. Si veis el gameplay del juego, al principio es un poco difícil acertar con las teclas, pero siempre está el truco de aporrearlas a lo loco hasta que poco a poco aprendes, y al final acabe ganando una partida muy fácilmente. Este juego tiene mucho que pulir aun, pero se ve un diamante en bruto, que traerá mucha diversión delante de tus maravillosos y sexy PC, te espera gratis en Steam, ¡vamos!

RISE OF INCARNATES

PLATAFORMAS: PC

GENERO: LUCHA

REALIZADO POR DAVID VAQUERIZO

UN TEKKEN ONLINE, SIN SERLO NI PRETENDERLO



DESTINY



PROBAMOS LA BETA DEL MAJESTUOSO Y FAMOSO DESTINY Y NO NOS DEJA, PARA NADA, INDIFEREN-TES. ACCIÓN, DESENFRENO Y BELLEZA DE LA MANO DE BUNGIE

Muy buenas estimados lectores. Hoy os traigo la Beta de Destiny que tan buen sabor de boca nos ha dejado.

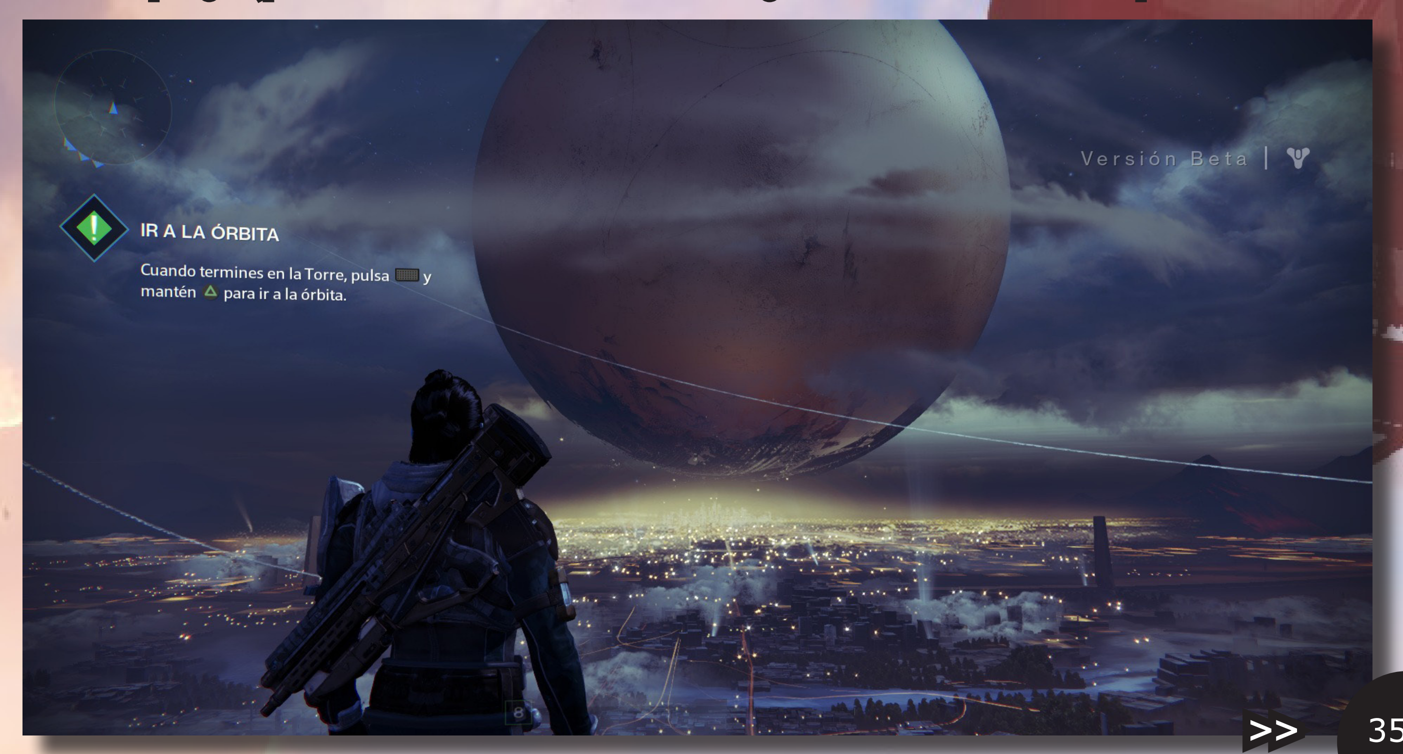
Para quien no conozca Destiny se trata de un shooter cooperativo con toques de RPG, en el sentido de desbloquear habilidades e ir subiendo de nivel. Ambientado dentro de 700 años en un futuro en el que estamos al borde de la extinción y sólo nos separa de ella El Viajero, una esfera gigante que nos protege y bajo la cual hemos construido la última ciudad segura en la que vivir y de-

LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA DE TU RAZA

fendernos. Básicamente este es el argumento del juego.

Bien, lo que pudimos saborear en la Beta fueron algunas misiones de las muchas que tendremos que completar a lo largo de la aventura tales como encontrar un motor sub-luz, derrotar a un enemigo en concreto y algunas submisiones como recolectar ciertos objetos de enemigos, etc. Todo ello recreado con unos escenarios que son espectaculares. Personalmente me paré a admirar algunos de ellos unos instantes porque son dignos de contemplarlos y harán las delicias de los que nos gustan capturar unas instantáneas del juego (pobre botón Share, en mi caso, que te voy a gastar...)

Destiny recuerda muchísimo a Borderlands por su modo cooperativo. Realmente es divertidísimo jugarlo así, sobre todo con amigos, pues el juego está pensado para cooperar. De hecho, conforme vayamos jugando nos encontraremos a otros jugadores campando por el mapa mientras cumplen sus objetivos y podremos elegir si ayudarlos o dejar que los cumplan por ellos mismos (¡sed buenos, que estamos al borde de la extinción!). Como los mapas pasan desde instalaciones aeroespaciales hasta espacios abiertos podremos hacer uso de un vehículo para llegar antes a nuestro objetivo.



BUNGIE NOS BRINDA UN NUEVO AAA QUE NO DEJARÁ INDIFERENTE

Podremos adquirir nuevos vehículos en las tiendas así como armas, emblemas, equipo, etc. Pudimos comprobar que había armas de nivel 20, lo que era inalcanzable para todos nosotros pues la Beta sólo nos dejaba subir hasta el nivel 8. Un punto a favor, creo, es que no se pueden transferir los personajes de la Beta al juego final. ¿Por qué creo que es bueno? Porque creo que los rates estaban muy altos y subíamos muy rápido pero en el juego final se subirá más lento. Quizás el nivel 20 sea el máximo porque las armas que se podían ver, de nivel 20, tenían unos stats bastante altos en comparación con las de nivel 8. El único detalle que no me gustó era que no se podían compartir las armas con otros jugadores. Espero que ese detalle esté implementado en el juego final.

En cuanto al multijugador competitivo también era bastante entretenido e incluso a veces frenético. Pudimos jugar a un modo de conquista de zonas, bastante simple, pero ya os aseguro, si no la habéis probado, que se vuelve adictivo el competitivo. En uno de los mapas, Luna, podíamos hacer uso de nuestro vehículo perso-



DESTINY

PLATAFORMAS: PS3, PS4, XBOX ONE, XBOX 360

GENERO: ACCION

REALIZADO POR ALEJANDRO JIMENEZ



nal para movernos o agenciarnos los que salen en los mapas, como una especie de tanque y otro vehículo de similares características al nuestro pero con la opción de disparo. También había torretas para defender nuestros dominios frente al enemigo. En el modo final del juego tendremos varios modos de juegos más así como más variedad de mapas, por supuesto. Si son la mitad de entretenidos que estos, personalmente, me doy por satisfecho. He de recalcar que en la Beta tuve algún problema de lag pero es el juego en el que menos problemas he tenido de este tipo y le eché unas cuantas horas a esta Beta.

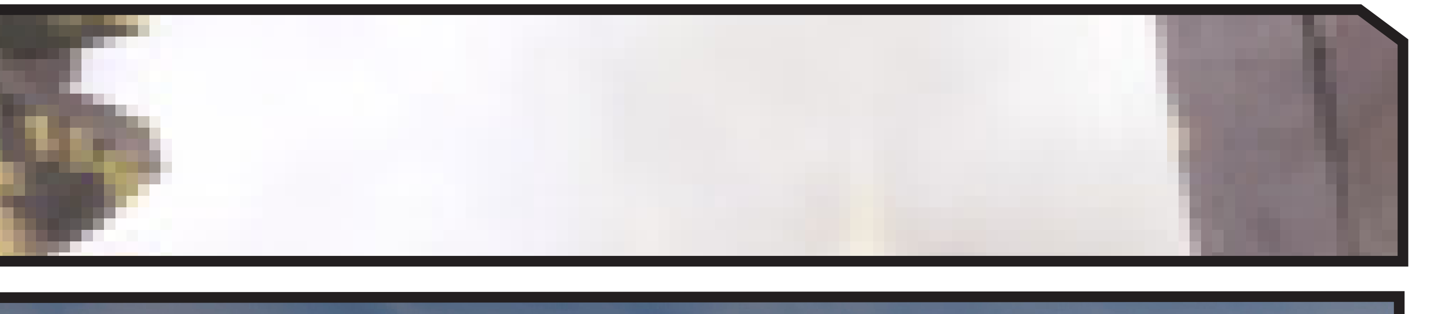
Las impresiones de esta Beta han sido bastante positivas. Es uno de los juegos que muchos esperamos con ganas, máxime tras catar este pequeño adelanto. Recordad que Destiny estará a la venta dentro de menos de un mes: a partir del 9 de septiembre de este mismo año.

CURIOSIDADES

UNA TOSTADORA DE SELFIES

Cada vez está más de moda los selfies y últimamente está la red repleta de ellos, ciertamente de toda la vida se han hecho aunque no han sido tan compartidos. Pues ahora podemos compartir estos selfies también en el desayuno con esta tostadora creada por Vermont Novelty Toaster Corporation que podéis comprar por unos 65 Euros.





ESTO SI ES UNA CASA ÁRBOL

Este robot perteneciente a un juego ochentero llamado MechWarrior ha dado la idea perfecta a Jim Martin para hacerlo. Pero no os penséis que es algo sencillo ni con posibilidad de romperse, al menos si solo lo usamos como casa árbol porque este trabajador de la NASA lo creo y adquirió un peso de 75 toneladas, así que del jardín no sale.

ALMOHADA ILUMINADA

Lo peor de despertarse por la mañana no es levantarse, es escuchar el dichoso despertador con la misma canción todos los días. Pues con esta almohada si quieres eso se acaba, porque está preparada para iluminar la almohada de manera gradual durante 40 minutos para que el despertar sea placentero pero efectivo. Una vez levantemos la cabeza la almohada mostrara la hora actual y podemos configurar todo en un panel que incorpora en el lateral de la misma.





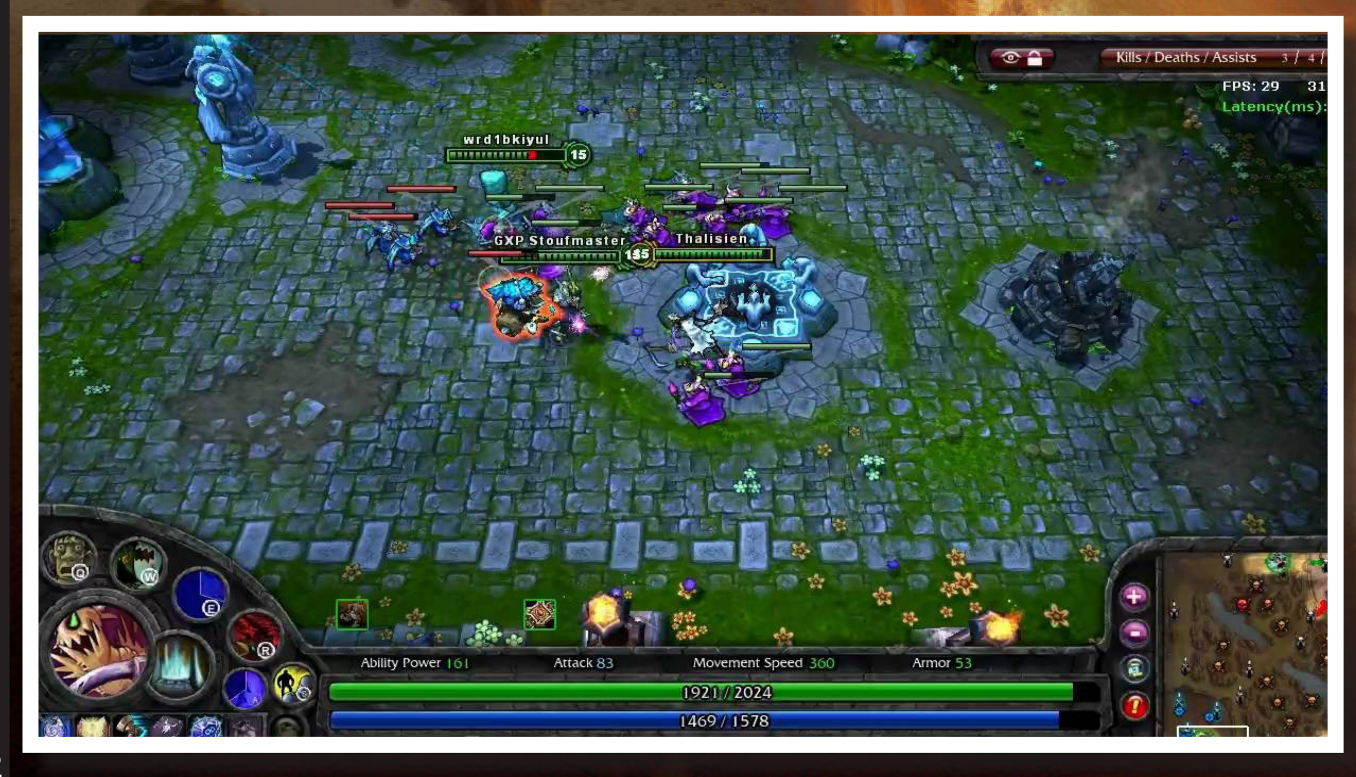
YOGA CON R2-D2

El mes pasado os trajimos una braguitas de pokemon y este mes os presentamos unos pantalones de R2-D2, conocido robot y compañero de C-3PO en Star Wars. Como podéis ver son de color gris, azul y negro con toques que recuerda y resaltan detalles de R2-D2 y tienes tallas desde las más pequeñas a las 3XL. El precio de los pantalones roza los 25 euros, no son muy caros para ser customizados y seguramente son bastante cómodos. Podéis comprarlos en ThinkGeek.



LOS PRIMEROS PASOS EN LEAGUE of LEGENDS®

Antes de nada debemos saber que es League of Legends, y no por encima, si no profundizando un poco en este MOBA (Arenas de Batalla Masivas Online) tan conocido, querido y odiado.



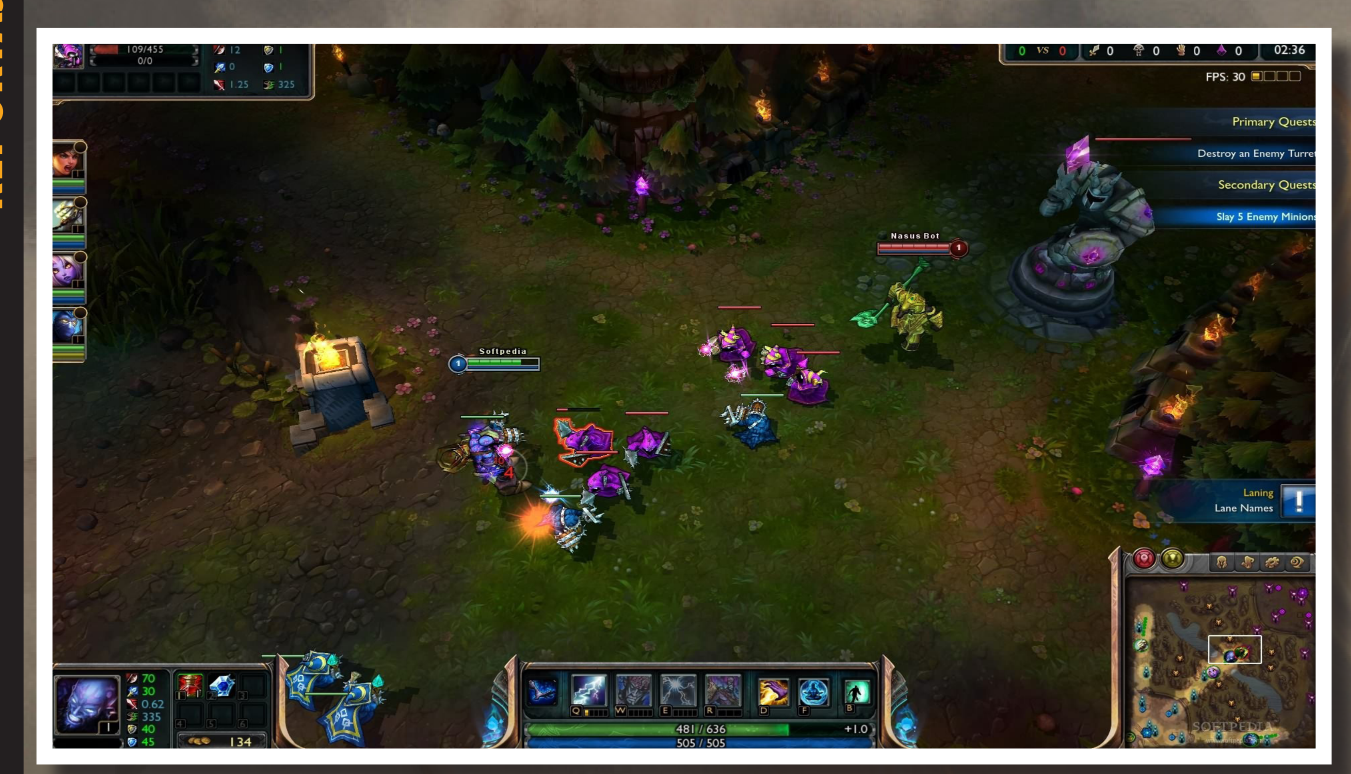


Lo primero que deberemos saber es que es un videojuego gratuito, donde de forma voluntaria podremos realizar micro pagos, dependiendo de si queremos adquirir un 'skin' para nuestro campeón o adquirir un nuevo campeón. Pero antes de entrar en esa dinámica de los campeones, que son y que hace cada uno, vamos a empezar por los pilares del juego.

Las mecánicas del juego son simples, nuestras partidas podrán componerse tanto de 3 como de 5 jugadores con el objetivo de hacerse con el área llamada 'Spawning Pool' y destruir el 'Nexo' enemigo y para ello deberemos realizar una formación táctica para poder lograr dicho objetivo.

Cada jugador se conoce como Invocador o Summoner el cual controla un campeón. Al empezar la partida nuestro campeón aparecerá junto a nuestros compañeros en la llamada Spawning Pool

>>

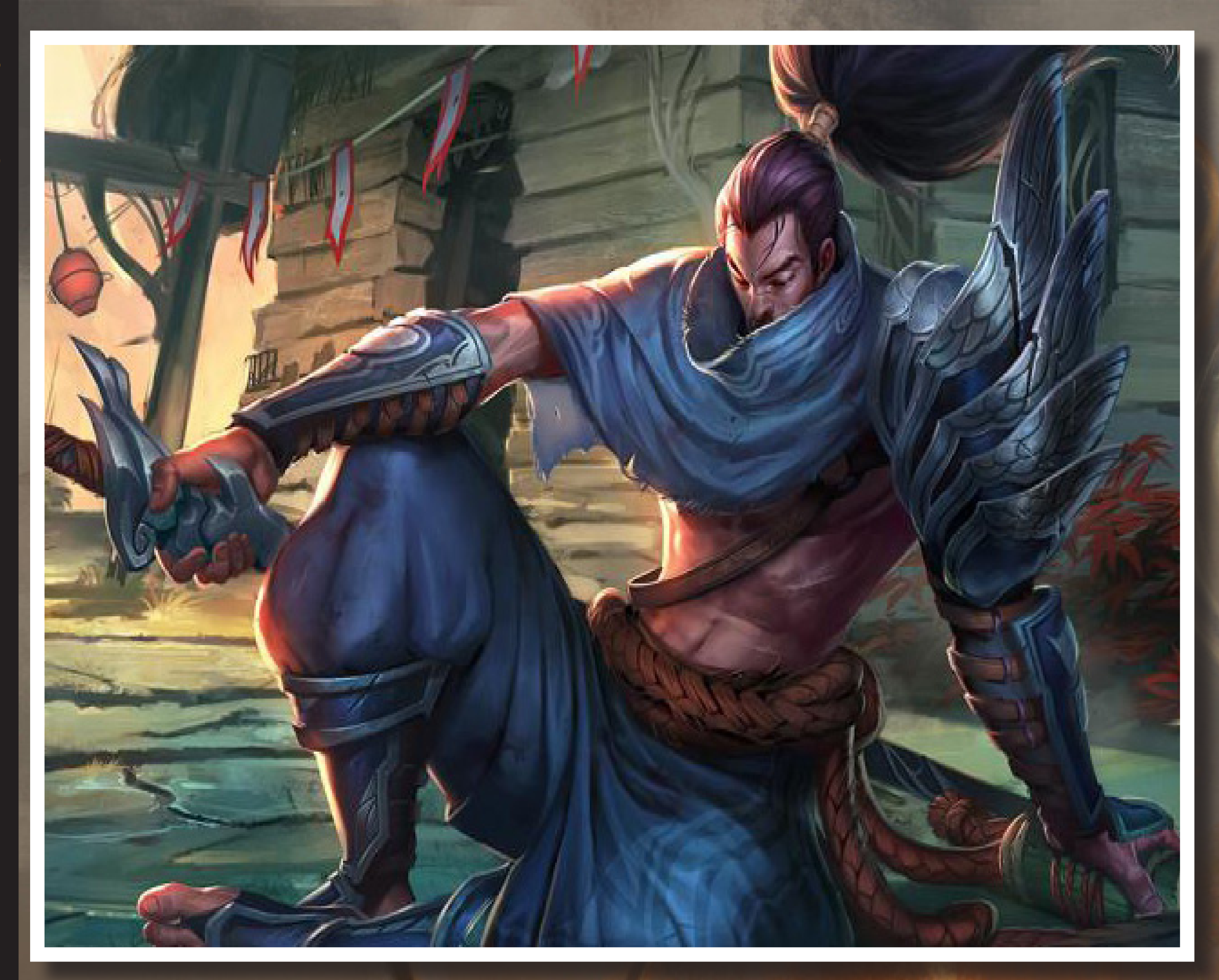


donde realizaremos la primera compra de los conocidos 'items'. Cada campeón tiene una compra que se adapta mejor a sus habilidades, las primeras partidas nos haremos bastante lio, pero tranquilos que con el paso de las partidas aprenderemos a hacer una compra mejor, dependiendo de la situación de la partida como la nuestra propia. Vamos a hablar del mapa, que está compuesto por tres carriles (lines) donde cada campeón defenderá sus torres, no solo eso, sino que también existe la zona llamada jungla donde aparte de atajar para movernos por los carriles tiene una función importante para el desarrollo de la partida. En los carriles y en la jungla nos encontraremos los minions o los súbditos. Nuestro objetivo dependiendo de la línea y el campeón escogido será el de ir farmeando (es decir, matando a los minions) para conseguir oro y poder comprar ítems, no todo está en matar minions, deberemos tener cuidado de nuestro enemigo en línea.

La teoría básica ya la tenemos, ¿que toca a partir de aquí? Empezar a jugar y aprender a manejarnos por el mapa, normalmente cuando hablamos de jugadores nuevos, estos empiezan con campeons fáciles, un servidor empezó jugando con Ashe y a partir de ahí, ya iréis probando distintos campeones y distintos roles.

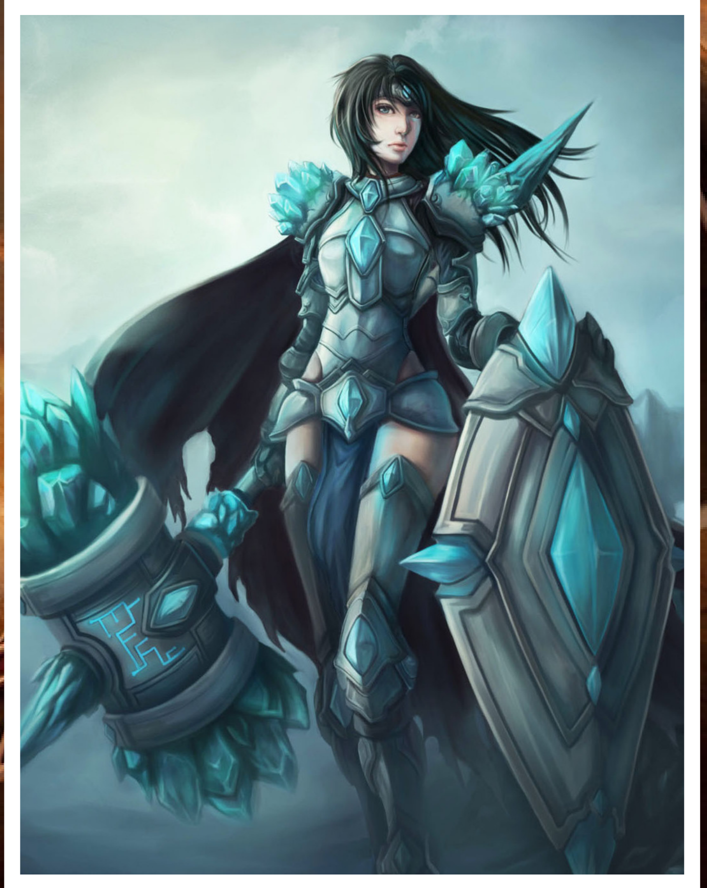
Los roles como acabamos de comentar son a lo que nos vamos a dedicar dentro de la partida. Podremos ir TOP (línea superior), MID (línea del medio), BOT como ADC (línea de abajo), BOT como support





(línea de abajo, ayudando al ADC) o jungla (jungla). Descubrir a que se dedica cada uno es cosa vuestra, ¿que menos no? Antes de finalizar este pequeño artículo, os vamos a contar que existen las habilidades, maestrías y las runas. Si, efectivamente siempre hay más, y cada día jugando a League of Legends os va a ir enseñando algo, así que el refrán de (Nunca te irás a dormir sin haber aprendido algo nuevo, con League of Legends se puede aplicar). Las habilidades son exclusivas, cada campeón tiene las suyas propias y con cada nivel adquirido al matar a minions o rivales podremos escoger una. Así que antes de empezar a jugar partidas contra otros invocadores, yo personalmente os aconsejaría que hicierais prácticas contra la IA (los bots de toda la vida) para aprender el funcionamiento del campeón, así como aprender todas sus habilidades. Las maestrías y las runas van a ser lo que menos os preocupe durante los primeros niveles, cada personaje puede tener su propia página de runas y de maestrías, pero conforme pase el tiempo y vayáis estudiando que necesita cada campeón, agrupareis las maestrías para no haceros tanto lio. Las maestrías y las runas van a ser lo que menos os preocupe durante

los primeros niveles, lo que os podemos aconsejar de cara a vuestro futuro como jugador de League of Legends es que tengáis una buena organización para poder sacar el máximo de vuestro campeón. Esperemos que con estos cuatro consejos podáis disfrutar de vuestra andadura en League of Legends, sin más, nos vemos por la grieta del invocador!





GAMEPOLIS

II Festival de Videojuegos

Por segundo año consecutivo Málaga ha sido sede de la feria más grande de videojuegos de Andalucía con la segunda edición de Gamepolis Festival de Videojuegos celebrada en el Palacio de Ferias y Congresos de Málaga (Fycma) los días 25, 26 y 27 de julio





Al igual que la anterior edición la feria ha contado con numerosas conferencias que van desde la presentación de un juego, a un Masterclass sobre los eSports, el nacimiento de un libro y hasta por un master en videojuegos que ha incorporado la Universidad de Málaga. No faltaron tampoco los campeonatos donde había hasta 10.000 euros en premios, las tiendas para comprar artículos de merchandising donde nuevamente el artículo que triunfo fue la cabeza de cartón del Minecraft y otras novedades. Vamos a ir paso a paso para que no os perdáis nada. Lo primero es dar las gracias y a la vez la enhorabuena a la organización por su correcto funcionamiento y por su éxito ya que solo hacía falta ver las colas de más de una hora para comprar las entradas y de más de una hora para entrar. Solo hay que saber algunas cifras para haceros una idea, la acogida fue increíble ya que se reunión más 18.000 visitantes durante los tres días que duró, más de 150 medios acreditados, trending topic durante los días de celebración y más de 50.000 visitas en la web www.gamepolis.org . Además la feria estuvo plagada de gente vestida de cosplays porque entre otras cosas el sábado hubo un concurso en el que dieron premios a los mejores vestidos y los que más se integraban en su personaje.

>>

GAMING, YOUTUBERS, NUEVOS JUEGOS... ¡HUBO DE TODO!



Hablar de todas las conferencias mostradas sería demasiado extenso ya que había bastante cada día del evento, aproximadamente una por hora, así que imaginaros pero si podemos resaltar algunas de ellas. Posiblemente que la que recibió la mayor acogida fue la Masterclass sobre eSports dirigida por Carlos "Ocelote" Rodríguez , uno de los jugadores más reconocidos internacionalmente en el mundo de los eSports. Otro de los eventos con bastante acogida fue la mesa redonda de desarrolladores y youtubers con relación al fenómeno del videojuego Pixel Piracy y la conferencia de la multinacional de periféricos Ozone sobre los procesos de diseño y producción industrial de productos gaming. Otras más a destacar fueron: Presentación "Phyrok" por parte de Texyon Games, Presentación "Embrion, the big question" del estudio Brainside Studios, presentación del libro "¿Qué es un videojuego?" del autor Isaac

López Redondo por parte de Ediciones Arcade, Presentación oficial del Máster de Videojuegos de la UMA, Mesa redonda "Youtubers, fans y desarrolladores. El caso de Pixel Piracy" donde participaron los youtubers Chincheto77, Tonacho, Alexander Poysky y Jesús Fabre, "Bitoon, jugando en serio" por Arancha Sanz. De Bitoon Games, e Inteligencia Artificial para Videojuegos presentado por Antonio J. Fernández Leiva y Raúl Lara Cabrera de SeriGames.

En el recinto, uno distinto al año pasado, nos encontramos gran variedad de cosas para ver: donde probar nuevos juegos como el stand de Evolve y de PHYROK, donde comprar merchadising como Raccoon o Made in Málaga; probar maquina recreativas o comprar unas más pequeñas en Mata Marcianos, stand para ver/participar en los torneos de Fifa, COD, NBA 2k, Hearthstone, o el más grande de la feria: LoL; una gran zona retro, comprar material como en el stand de Ozone y mucho más.

Zona retro. Cada año la zona retro crece un poco y este año tuvimos una gran parte del recinto dedicado a esto. Lo mejor tal vez era que podíamos probar todo tipo de consolas antiguas. Ya no solo contábamos con verlas y tener buenos recuerdos sino que tener de nuevo ese mando en nuestras manos



MÁS DE 18.000 ASISTIERON AL EVENTO Y HASTA 150 MEDIOS ACREDITADOS



y un joystick nos devolvía a antaño para recordaros eso tiempos pasados en los que no existía el guardado de partida y teníamos que dedicar una tarde entera para pasarnos un juego. Firmas. El boom de los youtubers no para, cada vez está más en auge los seguidores que van teniendo algunos y la nueva gente que se está uniendo a subir sus propios videos. Pues en esta feria no podían dejar sin tocar este tema y por tanto, algunos youtuber famosos y jugadores de elite estuvieron firmando autógrafos para sus fans, respondiendo preguntas y además pudimos, gracias a ellos, ver algunas de las ponencias más divertidas del evento. Podemos destacar entre ellas la masterclass sobre los eSports de Olcelote donde se alarga hasta la hora y media por la gran acogida y la amplitud de la ronda de preguntas. ¿Cuáles fueron los youtubers que estuvieron? Os dejamos un listado: Mangel, LUH, JosemiCod5 y Sofy , angelysaras, Elias360, Valle y Sr.Cheeto,


ASSASSIN'S
CREED
MATA MARCIANOS


25-26-27 JULIO 2014
MÁLAGA - PALACIO DE FERIAS
GAMEPOLIS
II FESTIVAL DE VIDEOJUEGOS
@GAMEPOLIS_ORG
WWW.GAMEPOLIS.ORG
intel
hp



Como resumen también os vamos a nombrar algunas de las grandes que vimos. La desarrolladora Take 2, creadora de Left 4 Dead' presentó Evolve donde además se podía jugar con el youtuber Mangel; Ubisoft también estuvo presente en el evento para presentarnos el nuevo título de la saga Rabbids "Rabbids Invasion: La serie de televisión interactiva" y NVIDIA que mostro su Shield Tablet la nueva tableta gaming con tecnología gráfica de alto rendimiento para videojuegos.

¿Lo más destacable? No es por quitar merito a todo lo demás pero algo que impresionaba y eclipsaba a los visitantes nada más llegar al reciento era una pantalla led de más de 300 pulgadas donde se pudieron ver en directo retrasmitidas las arenas de League of Legends, juego de Riot Games que ahora mismo está como el más jugado a nivel mundial.

También hubo diversas actividades de todos los índoles como firma de libros por parte de Nacho Requena Molina (libro Metal Gear Solid: El Legado de Big Boss que fue presentado en la feria) e Isaac López (libro ¿Qué es un Videojuego? que fue presentado en la feria; probar la Oculus Rift en el stand de Brainside. (Aunque había tanta gente con ganas de probarla que era casi imposible), concurso de Cosplay, Gymkana de videojuegos y Concurso de música de Videojuegos.

ESTE AÑO GAMEPOLIS CON MÁS NOVEDADES QUE NUNCA



En resumen podemos deciros que tanto la acogida como el desarrollo y finalmente la conclusión del evento fue todo un éxito, se mejoró la feria del año pasando trayendo más contenido y eventos, y no dejaron un momento para respirar con tantas posibilidades para hacer dentro de Gamepolis. Solo esperamos que este sea un año más de los muchos que podremos visitar esta gran feria y que cada año mejore como han conseguido esta vez. Para completar os volvemos a dejar el enlace a la web: www.gamepolis.org y el twitter @Gamepolis_org para que estéis atentos de todas las novedades que publican.

ESTO VA DE COMICS



Esta vez no salimos un poco de los mandos y de los botones para ampliar más nuestro campos con algo que mucha gente quiere leer y a tantos nos gustan: los comics











En este reportaje hablaremos de los nuevos comic que va a publicar Planeta DeAgostini Cómics en este año y los que ha publicado ya para que tengáis donde elegir. Tendremos comic de todos los géneros. En posteriores número iremos incluyendo algunos comics en nuestra sección de Allgame para que siempre conozcáis los nuevos lanzamientos.

La mejor forma de presentaros muchos de los lanzamientos de este año es dando la descripción de cada uno, las características que tiene dicho comic junto con una descripción para que sepáis de que trato el comic.

>>

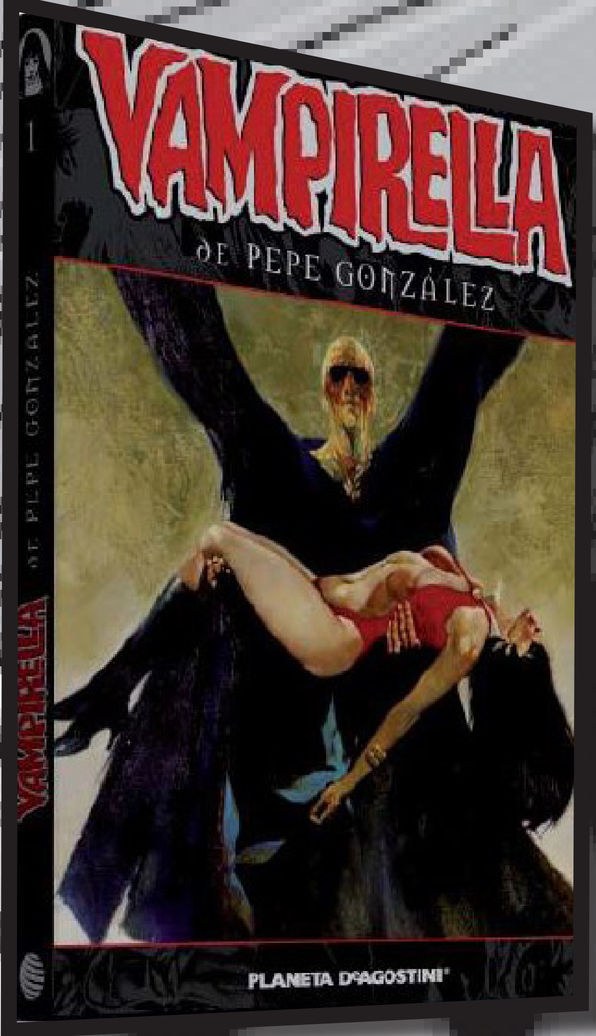
LOS MUERTOS VIVIENTES



Libro rústica, 144 págs. BN | 168 x 257 | 7,5 € | 978-84-684-7773-2 | 10040527 | Serie abierta | Edición original: The Walking Dead # 121-126

Una epidemia de proporciones apocalípticas ha barrido la Tierra haciendo que los muertos se levanten y se alimenten de los vivos. En una historia de zombies sin fin, un grupo de supervivientes intentan marcar la diferencia y, sobre todo, seguir existiendo. Este es el argumento central de la exitosa colección creada por Robert Kirkman.



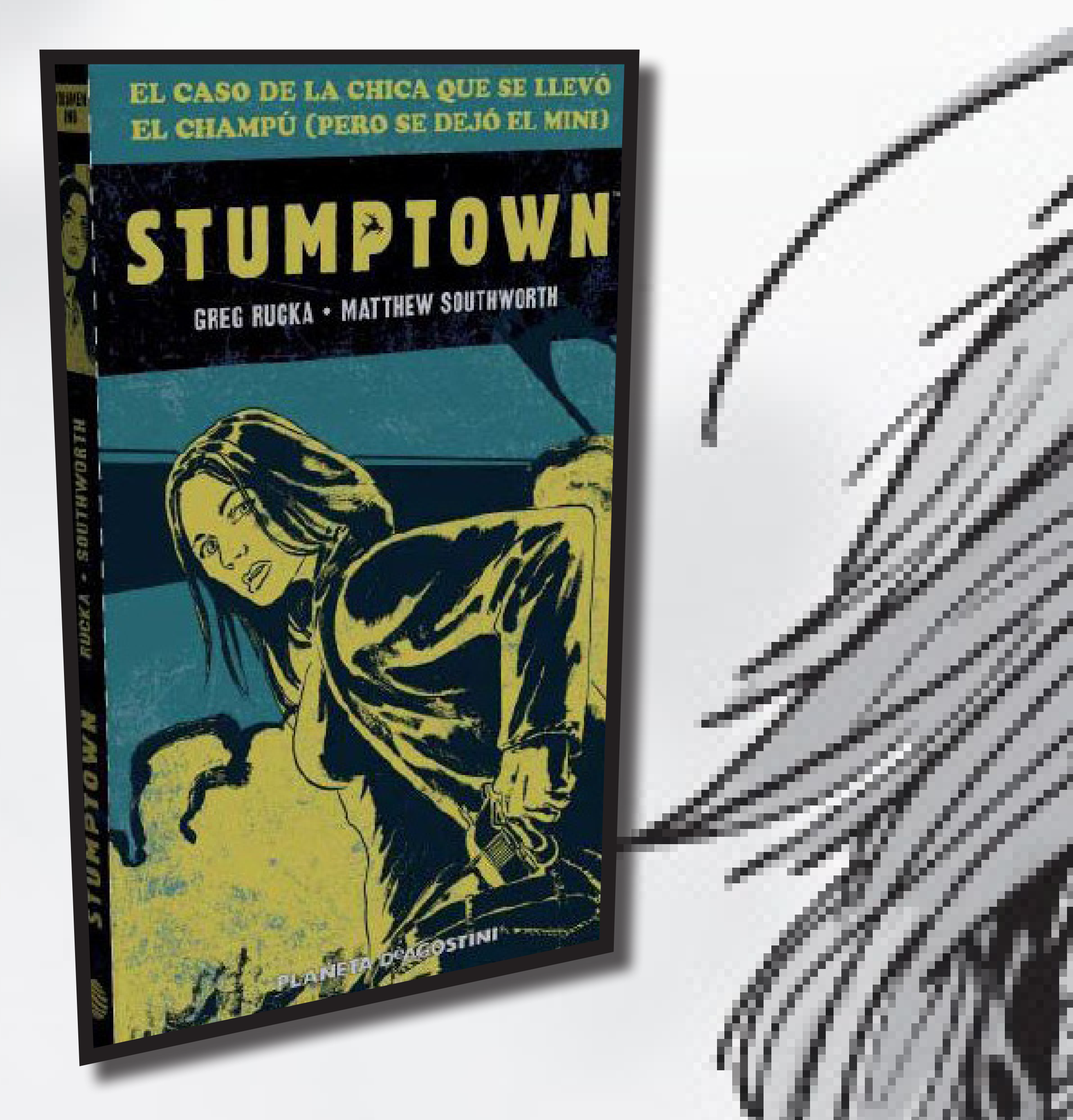


Libro cartoné, 280 págs. color/BN | 200x 276 |35 € | 978-84-16051-46-5 |10040531 | Serie abierta | Edición original: Vampirella Magazine # 12-25, Annual 1972

La niebla rueda sobre las descollantes losas de granito y mármol, una fantasmagórica sábana que cubre el lugar de descanso de los muertos. Y el de una que vive. Una que ha sido cazada y perseguida hasta superar el agotamiento, obligada a buscar refugio en lugares como este, lugares que muchos hombres evitan de noche. Pues ella es ajena al mundo que recorre, extraña y sola entre gente que no es como ella. Pues ella es…Vampirella.

>>

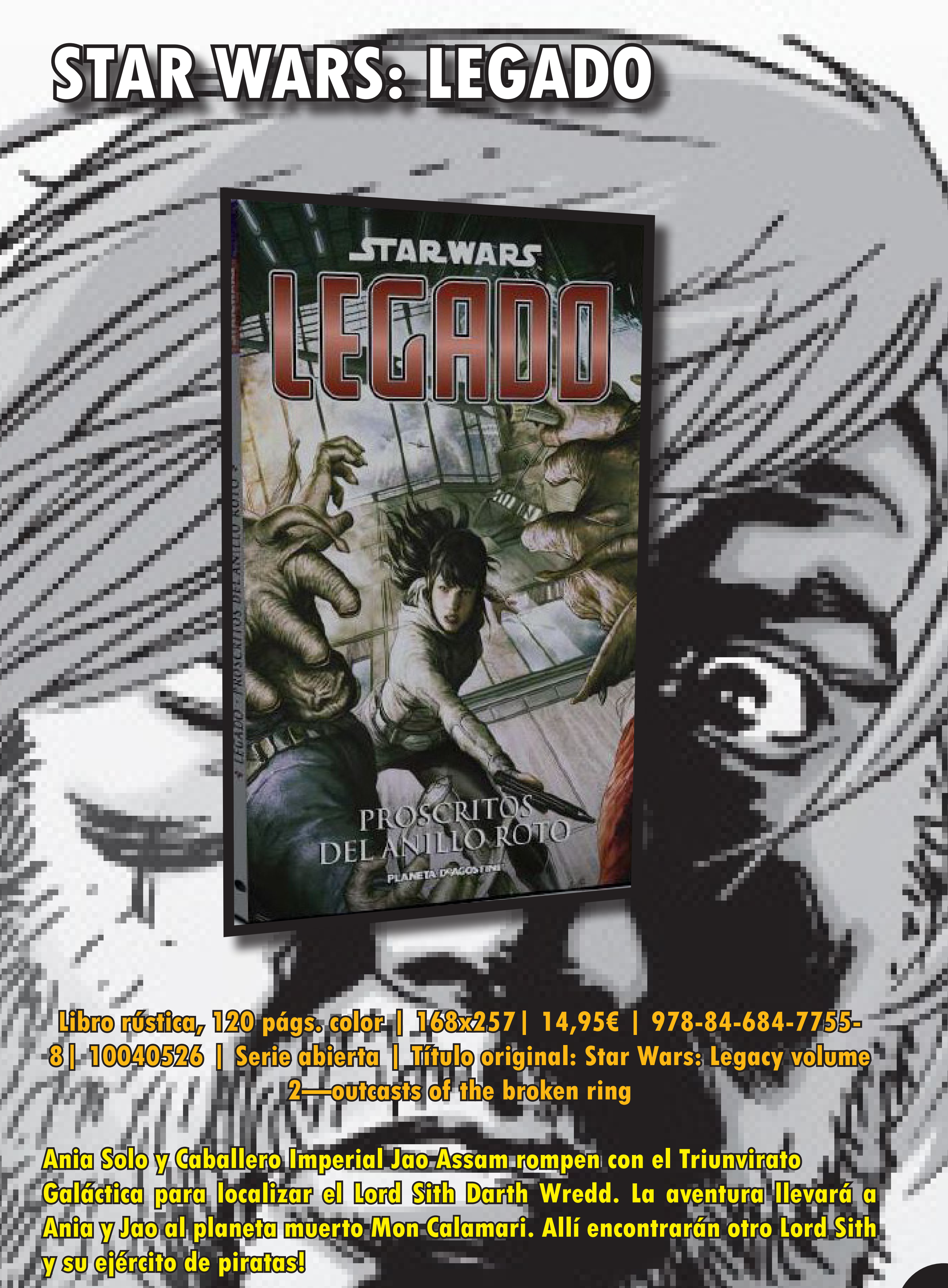
STUMPTOWN



Libro cartoné, 168 págs. color | 168 x 257| 17,95€ | 978-84-16051-45-8| 10040530 | Entrega única| Título original: Stumptown Vol 1

Dex Parios es la propietaria de Stumptown Investigations, y una talentosa investigadora privada. Desafortunadamente, prefiere los juegos de azar en vez de resolver casos. Su última mala racha la ha llevado a la bancarrota y debe casi 18.000 dólares a las tribus confederadas de la costa Wind. Pero tal vez la suerte de Dex esté por cambiar. Sue-Lynne, la directora de operaciones del casino Wind Coast, eliminará las deudas de Dex si encuentra a su hija desaparecida. ¿Será este trabajo su oportunidad para salir del atolladero?

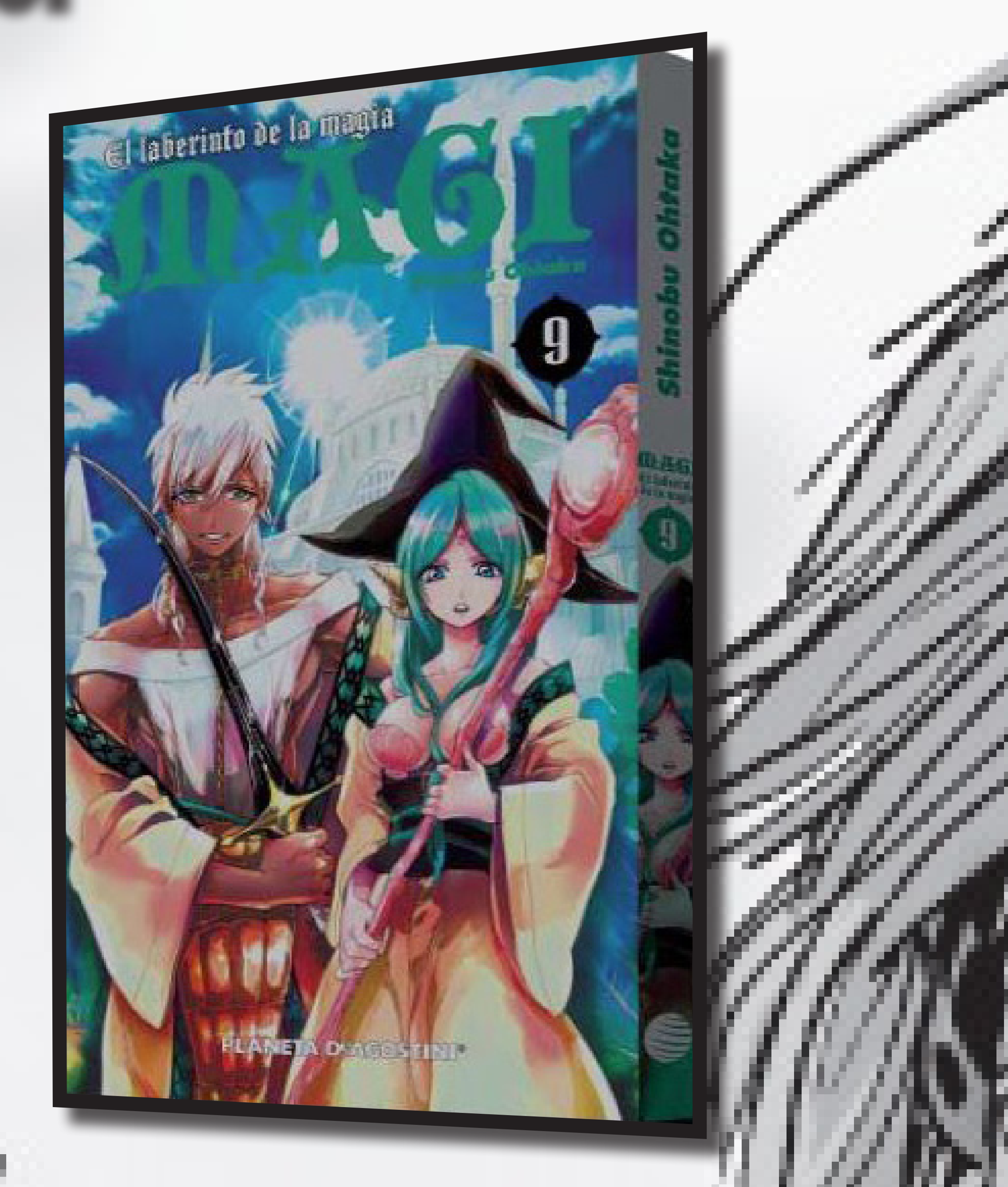
STAR WARS: LEGADO



Libro rústica, 120 págs. color | 168x257| 14,95€ | 978-84-684-7755-8| 10040526 | Serie abierta | Título original: Star Wars: Legacy volume 2—outcasts of the broken ring

Ania Solo y Caballero Imperial Jao Assam rompen con el Triunvirato Galáctica para localizar el Lord Sith Darth Wredd. La aventura llevará a Ania y Jao al planeta muerto Mon Calamari. Allí encontrarán otro Lord Sith y su ejército de piratas!

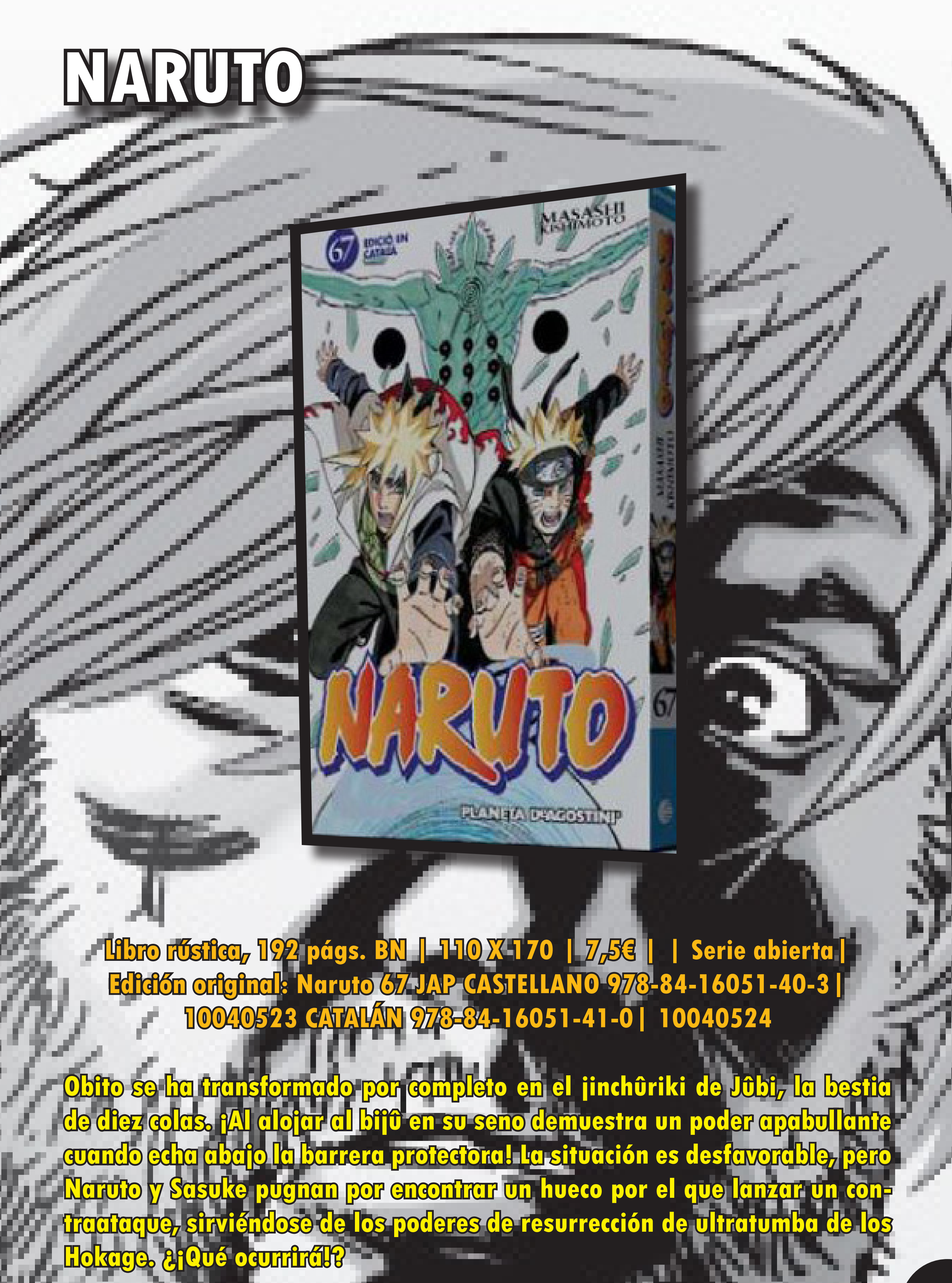
MAGI



Libro rústica, 192 págs. BN | 111 X 177 | 7,95€ | 978-84-16051-38-0| 10040521 | Serie abierta| Edición original: Magi 9 JAP

En el reino de Sindria, un paraíso de los mares del sur, Aladdin y sus amigos toman una nueva determinación, ¡y empiezan sus días de entrenamiento! Esta es la revisión de la joven mangaka Shinobu Ohtaka de los cuentos de las 1001 noches, un relato lleno de aventuras, magia, compañerismo y humor.

NARUTO



Libro rústica, 192 págs. BN | 110 X 170 | 7,5€ | | Serie abierta | Edición original: Naruto 67 JAP CASTELLANO 978-84-16051-40-3 | 10040523 CATALÁN 978-84-16051-41-0 | 10040524

Obito se ha transformado por completo en el jinchûriki de Jûbi, la bestia de diez colas. ¡Al alojar al bijû en su seno demuestra un poder apabullante cuando echa abajo la barrera protectora! La situación es desfavorable, pero Naruto y Sasuke pugnan por encontrar un hueco por el que lanzar un contraataque, sirviéndose de los poderes de resurrección de ultratumba de los Hokage. ¿¡Qué ocurrirá!?

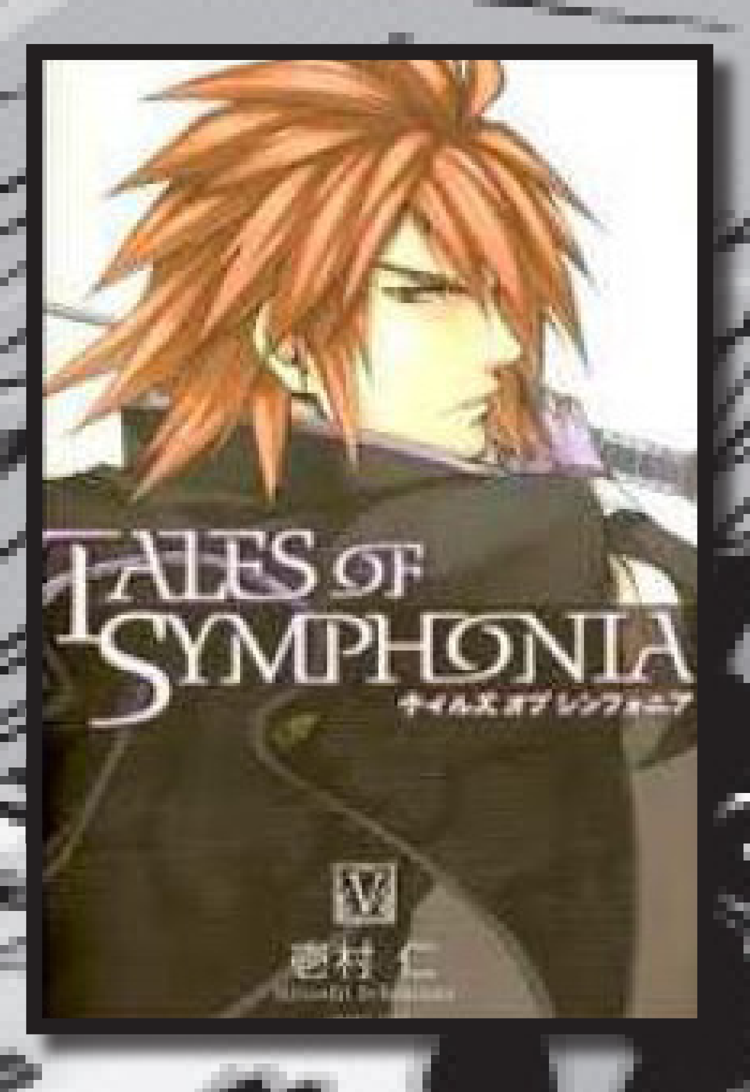
TALES OF XILLIA



Libro rústica, 196 págs. B/N | 128 x 180 |8,95 € | 978-84-16051-83-0|10091314 | 5 entregas| Edición original:Tales of Xillia 1 JAP

En Rieze Maxia, un mundo en el que humanos y espíritus viven en armonía, se ha producido un extraño suceso por el que un gran número de espíritus se han desvanecido de repente. Milla Maxwell, el señor de los espíritus en forma de chica, se dirige a un laboratorio de Fennmont, capital del reino de Rashugal, para investigar el origen del cataclismo. Allí el destino le aguarda el encuentro con un joven estudiante de medicina llamado Jude y descubre el impactante objeto que ha causado la desaparición de los espíritus.

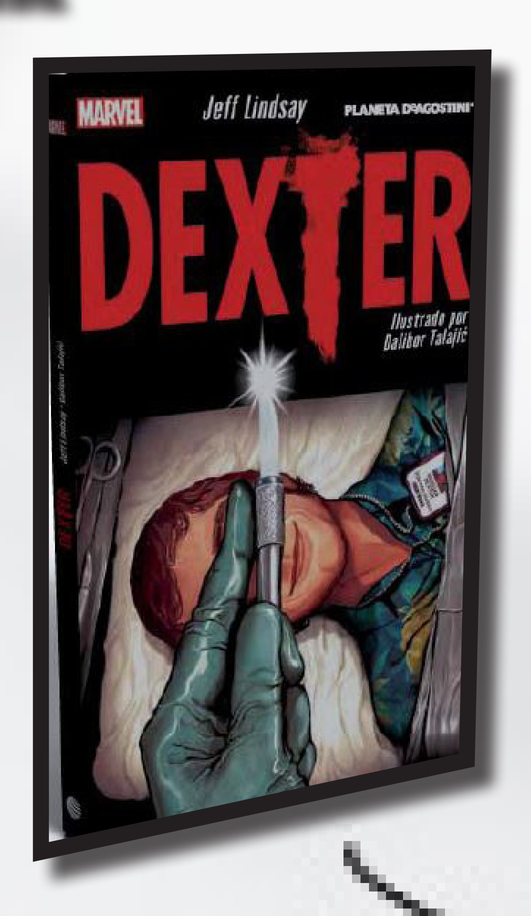
TALES OF SYMPHONIA



Libro rústica, 176 págs. B/N | 128 x 180 | 8,95 € | 978-84-15921-74-5 | 10038646 | 6 entregas | Edición original: Tales of Symphonia 4 JAP

Había una vez, en el inicio de los tiempos, un árbol extraordinario de donde nacía toda vida y toda esencia mágica. La armonía pronto se quebró entre los humanos y sus hojas se quedaron secas, aunque un mal mayor fue evitado gracias al sacrificio de un héroe. Una divinidad se sumió en la tristeza de la pérdida y optó por desaparecer entre los cielos.
Ahora, los querubines escogerán a una humana para que consiga ascender hasta la torre celestial donde se esconde la diosa. Solo así el mundo se regenerará, gracias al poder de la magia blanca. He aquí una nueva entrega de su aventura.

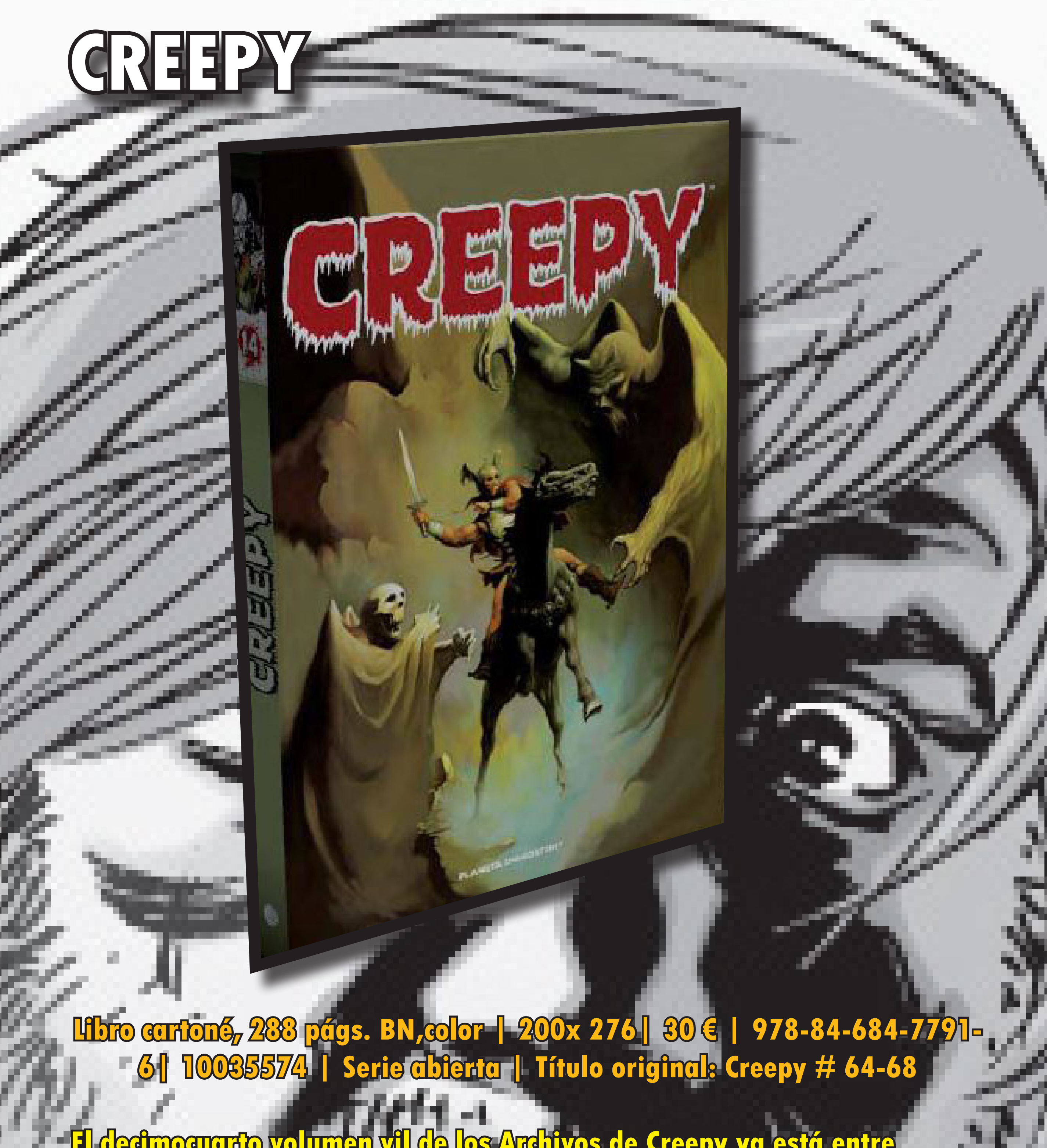
DEXTER



Libro cartoné, 128 págs. color | 168 x 257 |14,95 € | 978-84-16051-60-1 |10040563 | Entrega única | Edición original: Dexter # 1-5

EDexter Morgan es mucho más que el mejor experto forense en salpicaduras de sangre de todo Miami. En sus horas extra, este amistoso y psicopático vecino se dedica a combatir el crimen de la ciudad, pues es un asesino en serie que acaba con sus compañeros de sangrienta afición. Ahora, sin embargo, Dexter deberá abandonar su pasatiempo favorito al quedar acorralado en una situación peliaguda: la reunión Conmemorativa de su promoción en el instituto. Pero cuando los cadáveres del nuevo asesino en serie de Miami empiecen a acumularse, esvposible que Dexter sienta que ha encontrado su talón de Aquiles.vMás aún: ¿acaso contribuyó él mismo a crearlo? Cuando el caos homicida sevextienda y el Oscuro Pasajero de Dexter –su voz interior sedienta de sangre–exija su justa retribución, nuestro querido Investigador forense no tendrá másvremedio que refl exionar y ensuciarse las manos, explorando un siniestro suceso de su pasado.

CREEPY



Libro cartoné, 288 págs. BN,color | 200x 276 | 30 € | 978-84-684-7791-6 | 10035574 | Serie abierta | Título original: Creepy # 64-68

El decimocuarto volumen vil de los Archivos de Creepy ya está entre nosotros. Presenta historias de Archie Goodwin, Howard Chaykin, John Severin, Richard Corben y otros talentos de máximo nivel. Este volumen está atiborrado de horripilantes sorpresas. Este volumen también presenta espeluznantes historias a todo color de Bernie Wrightson y Esteban Maroto. Y todo para demostrar una vez más que, en el mundo del cómic de terror, Creepy está en lo más alto de la pila.

LOS CABALLEROS DEL ZODIACO



Libro rústica, 248 págs. color-B/N | 148 x 210 | 10 € | 978-84-16051-33-5 | 10039301 | 22 entregas | Edición original: Saint Seiya Kanzenban14 JAP

Saint Seiya, también conocido como Los Caballeros del Zodiaco, es uno de los manga shonen más famosos de las últimas dos décadas. El argumento se centra en las peripecias de un grupo de jóvenes y bellos guerreros mitológicos llamados santos (o caballeros), cuya misión es proteger a la diosa Atenea ante las fuerzas de la oscuridad. De entre ellos, todos inspirados en constelaciones, destaca Seiya.

Podríamos añadir muchos más pero tenemos que dejar algo para posteriores número, aunque podéis ver estos y muchos más en la web oficial http://www.planetadeagostinicomics.com/





EL JUEGO QUE VIMOS EN PLAYSTATION 3 NOS DEJÓ ATÓNITOS Y AHORA LLEGA A LA NUEVA GENERACIÓN PARA SEGUIR HACIENDO RECORD EN VENTAS Y EN SEGUIDORES

Naughty Dog ya nos impresionó a todos con la edición de este videojuegos en PS3 y consiguió las mejores críticas en todos los medios. Ahora llega la nueva generación y además con los DLCs incluidos en el mismo pack

Nos encontramos en un mundo inmerso en el caos, una pandemia ha invadido el mundo y está acabando con la civilización. Veinte años después, la humanidad ya no es ni siquiera la sombra de lo que un día llegó a ser, ahora los pocos supervivientes que quedan en la tierra luchan por conseguir recursos para ellos mismo y sobre todo luchan para ver la agotada luz de un nuevo día. Joel, será nuestro protagonista, un hombre apagado pero despiadado


OPTIMIZA TUS RECURSOS
PORQUE SERÁN LIMITADOS

LOS PERSONAJES



Será el coprotagonista de The Last Of Us, aunque será a él al que llevemos durante gran parte del juego. Joel tiene 40 años y no es el típico superhéroe, ni tampoco es Nathan Drake para que los que se os haya pasado por la cabeza, más bien es un atípico personaje, es rudo e insensible, y está dispuesto a todo por no dejar huella por donde ha pasado. El actor Troy Baker es quien se encarga de ponerle voz y movimientos a Joel. Nacido el 1 de abril de 1976, Baker es un actor referencia en el mundo del doblaje de anime y los videojuegos, y es conocido por ser la voz de Frank Archer en la famosa serie de anime Fullmetal Alchemist.



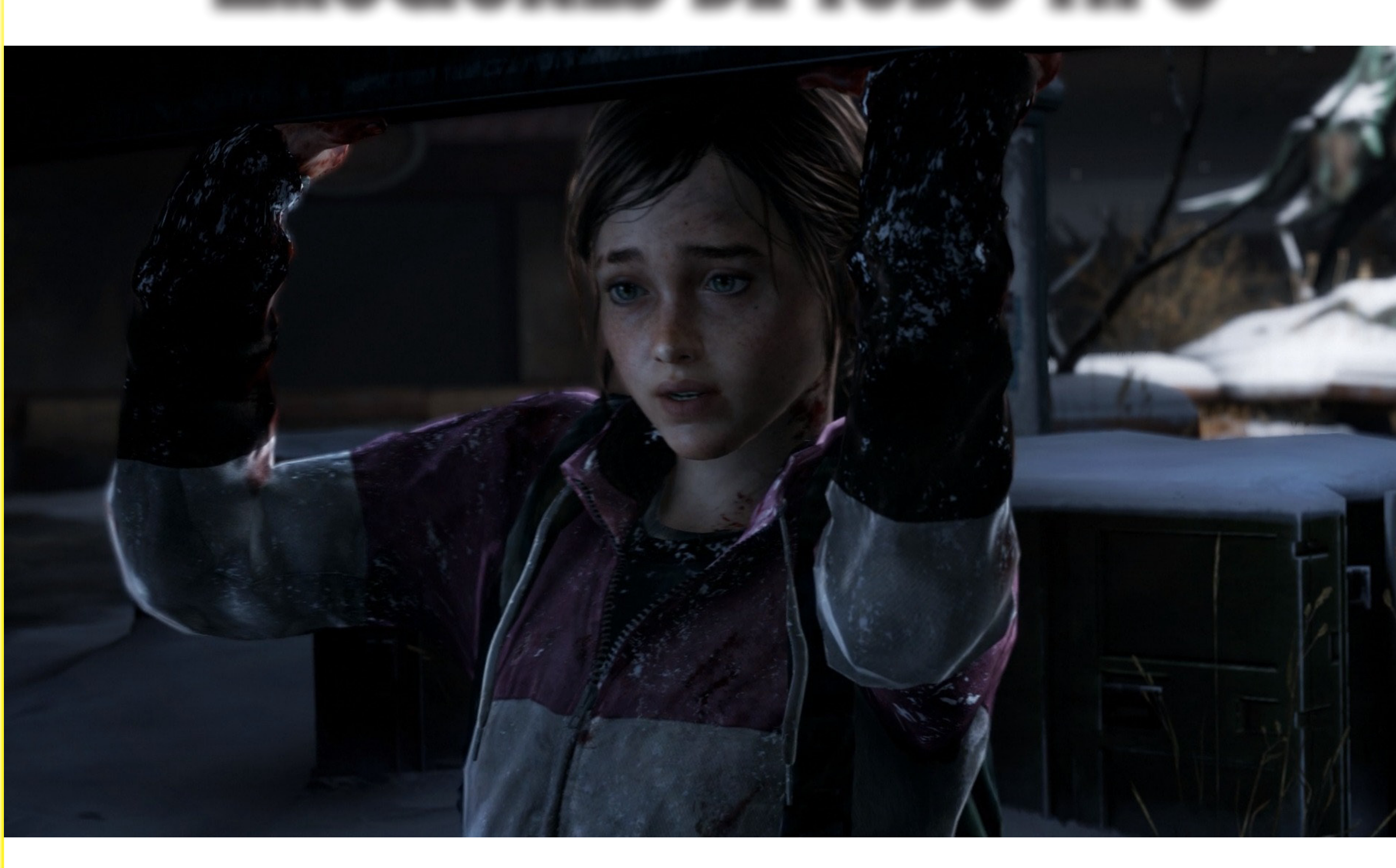


Este tercer personaje, aunque no sea el que veamos en todas partes, porque si escuchamos el nombre de The Last Of Us lo relacionamos rápidamente con un hombre y una niña, también será clave en la historia. Es una aventurera fuerte, inteligente y descarada, capaz de echar una mano a Joel en todo lo que necesite. No rechaza ningún trabajo, sea lo duro que sea. Gracias a ella se conocerán Ellie y Joel. Para darle vida se ha escogido a Annie Wersching, actriz estadounidense nacida el 28 de marzo de 1977 en San Luis y que es conocida por su papel en la popular serie 24.



Esta joven de 14 años será más importante en la historia incluso que el propio Joel. Aunque será casi siempre un personaje secundario, nos apoyaremos en ella en muchas de las situaciones de peligro y de destreza. Con un carácter totalmente contrario a Joel, Ellie está llena de esperanza de que la humanidad puede ser salvada, una humanidad que ella nunca ha visto y por ello nos irá haciendo preguntas durante toda la aventura, pensar que ella nunca ha visto ciudades llenas de gente, animales en libertad, gente haciendo deportes y mucho menos que trabajar fuera necesario para conseguir algo que no fuera directamente comida. La actriz Ashley Johnson le da vida en esta aventura, una joven estrella que nació el 9 de agosto de 1983 en Camarillo, California, y que saltó a la fama por su aparición en la serie Los problemas crecen. Además, dio el salto a la gran pantalla como la hija de Mel Gibson en el film En que piensan las mujeres.

EL JUEGO NOS HARÁ VIVIR EMOCIONES DE TODO TIPO



será contratado para cargar con una cría de 14 años, una pequeña que ha nacido en este ya devastado mundo y que no conoce nada de antes de la plaga, hasta un zona de cuarentena militar, pero como es de suponer no será tan fácil y finalmente no veremos recorriendo gran parte de Estados Unidos.

Pasaremos por muchos sitios increíbles, veremos como la naturaleza vuelve a reclamar lo que antes era suyo y eso dará un toque de elegancia a los paisajes que iremos viendo. Pasaremos por lugares donde después de comenzar la pandemia había zonas de cuarentena, otros sitios donde no dio tiempo a reaccionar y por desgracia para nosotros muchos nuevos lugares, donde se han agrupado bandas que nos intentarán matar a cambio de nada.

Una palabra que puede definir muy bien la jugabilidad es supervivencia. Los recursos serán pocos, y muchos los baches que tendremos que superar. Siempre contaremos con la opción de entrar a saco en una sala e intentar matar a todos los enemigos, ya sean humanos o no pero...



os aviso que la cosa no terminará bien porque rara vez tendremos suficiente material para hacerlo. De todas formas no os preocupes, porque si sois hábiles montando una buena estrategia, aprovechamos bien los recursos o pasamos de ellos podremos avanzar sin tener que matarlos a todos. Otro problema con el cual nos encontraremos es que algunos recursos serán necesarios para fabricar varios objetos, ¿Botiquín o coctel molotov? ¿Cuchillo o lata explosiva? Todas nuestras decisiones serán importantes porque dependiendo de ellas nos encontraremos en una u otra posición, además todo tendremos que hacerlo en tiempo real, por lo que si necesitáis preparar ese botiquín no os demoréis más rato, hacerlo con rapidez y buscar un buen sitio para esconderos. Un problema extra es que los chasqueadores estarán por ahí, y las bandas de bandidos, y los luciérnagas,... todos irán en nuestra contra, pero a vez también entre ellos, aprende a usar tus posibilidades y haz como ellos, no te fíes de nadie.

Todos los escenarios serán únicos, todas los edificios, coches, habitaciones, todo estará cuidado al mejor detalle. En todo momento, entrando en cualquier habitación, tan solo echando un vistazo sabremos que paso allí y quien vivía o estuvo por ahí. Esto nos hará explorar



el juego al 100% incluso sabiendo antes de ir a algún lugar que no vamos a encontrar, nada de utilidad pero simplemente por ver como se ha creado nos acercaremos para verlo. El detalle de los jugadores también está muy bien cuidado, el nivel de detalle y los movimientos de los personajes haría dudar a cualquier persona ajena al juego si los personajes que estamos viendo son realmente personas. Los videos que aparecerán en determinados momentos cuando estemos jugando, siempre ingame, serán pequeñas partes que unidas formarán una película cinematográfica contando una historia que no nos extrañaría que en un futuro apareciera en la gran pantalla. Todo esto ya lucia muy bien en PlayStation 3 pero han conseguimos sacarle más y demostrárnoslo en PlayStation 4 a 1080p y 60 frames por segundo. Además de una mayor resolución en el modelado de los personajes y demás aspectos visuales.

Si os sabe a poco, que no creo a estas alturas, el juego trae los DLCs. Uno de ellos nos cuenta la historia donde Ellie junto a su amiga son las protagonistas de una historia alternativa (The Last of Us™: Left Behind). Este DLC profundizada en la vida de Ellie antes de conocer a Joel.



Otro DLC que se ha incluido el modo de dificultad Realista. Este modo es para verdaderos jugadores expertos, si el juego ya resultaba difícil en algunos momentos de supervivencia en el este modo podéis demostrar hasta donde podéis llegar ¿Aceptáis el reto?

El modo multijugador se ha convertido en algo esencial que incluir, aunque muchas veces veamos lo mismo simplemente con un cambio: los tipos de bandos. Este no es el caso, aquí no contaremos con un modo multijugador típico, el equipo de Naughty Dog como en todos sus juegos, no se conforma con añadir solamente un apartado que añada más horas de juegos sino que quiere que sea original. Igual que en el modo offline la supervivencia será esencial. Partidas de ocho jugadores donde podremos elegir entre dos opciones: Supervivencia (Luciérnagas) o Robo de Suministros (Bandidos). En la partida nos enfrenaremos durante varios días donde cada día será una partida. Lo que hagamos será acumulativo y esencial para conseguir ventajas en el siguiente día. Un buen detalle será que ahora, igual que en el modo offline, tendremos que usar el sigilo para escondernos y pillar desprevenidos a los rivales, pero ahora si no somos los suficientes hábiles y tenemos un fallo apareceremos durante un corto periodo de tiempo en los radares enemigos. También contamos con los DLCs referentes a este modo multijugadores como el pack de mapas multijugador Territorios abandonados.

Como último detalle, la banda sonora. Os aseguro que habrá momento en que simplemente soltéis el mando para escuchar esa canción que está sonando. Desde la primera canción a la última entran perfectamente cada una en su hueco exacto. La traducción está completamente en castellano, voces y subtítulos si los queremos añadir.

PLATAFORMAS: PS4	GENERO: ACCION
DISTRIBUIDORA: SONY COMPUTER ENTERTAIMENT	DESARROLLADORA: NAUGHTY DOG



NOTA

10

THE LAST OF US REMASTERIZADO

		HISTORIA	10
GRAFICOS	10	MUSICA	10
JUGABILIDAD	10	TRADUCCION	10



REALIZADO POR BIBI RUIZ

CONCLUSIÓN

The Last of Us Remasterizado fue el mejor juego para PlayStation 3, al menos para mí, y ahora opta por ser uno de los mejores en PlayStation 4. El juego explota con creces el potencial de PS4, aunque seguramente con el tiempo y demás juegos, veremos hasta dónde puede llegar esta consola. Para los que lo jugaron en PS3 y no tiene los DCLs que valoren la compra, para los que no, lo veo como una compra obligatoria.



PROBAR SOLO EL JUEGO EN SOLITARIO SERÍA UN ERROR, JUEGO CON TUS AMIGOS

Diablo III no se quiere quedar sin saborear las nuevas consolas y para ello ha sacado la versión Diablo III: Reaper of Souls Ultimate Evil Edition donde además del juego contamos con la expansión

La historia empieza 20 años después de lo acontecido en Diablo 2. Los demonios vuelven a aparecer para vengarse de los humanos, pero una nueva saga de héroes también ha nacido para hacerles frente. Lo primero que veremos al iniciar el juego es una cinemática de Deckard Caín, investigando los sucesos que están por venir junto con su sobrina, cuando se produce la

destrucción de la Catedral donde ellos se en¬contraban. Cuando termina esta cinemática tomaremos el con¬trol del personaje que hayamos creado y por supuesto una de nuestras misiones será resca¬tarlo. Una vez encontrado será cuando nuestra aventura real¬mente comience, ya que a partir de entonces tendremos que ir a enfrentarnos a Be-lial y Azmo¬dan, los dos únicos seño-res de los demonios que quedan vivos.

En lo referente al quinto acto, la historia es brillante, siendo en mi opinión uno de los mejores de este juego y contando con momentos épicos que no desvelare para no hacer ninguna clase de spoilers pero creedme que los diseños de los niveles y alguno de los jefes finales tienen for-mulas jugables simplemente excelentes.

Al comenzar podemos crear hasta seis tipos distintos de personajes y cada uno con su propia personalidad y habilidades que se irán desbloqueando con cada nivel que consigamos: cazador de de-monios, , cruzado (personaje de la ex-pansión), bárbaro, mago, médico brujo y monje. Y también elegiremos la difi-cultad, aunque no estarán disponibles todos los modos, ni tampoco serán re-comendables, nosotros os ponemos un rango de niveles que serían recomenda-bles en cada modo de dificultad: Normal (1- 30), Pesadilla (30- 50), Infierno (50-60), Averno(60-69) y Tormento (70).



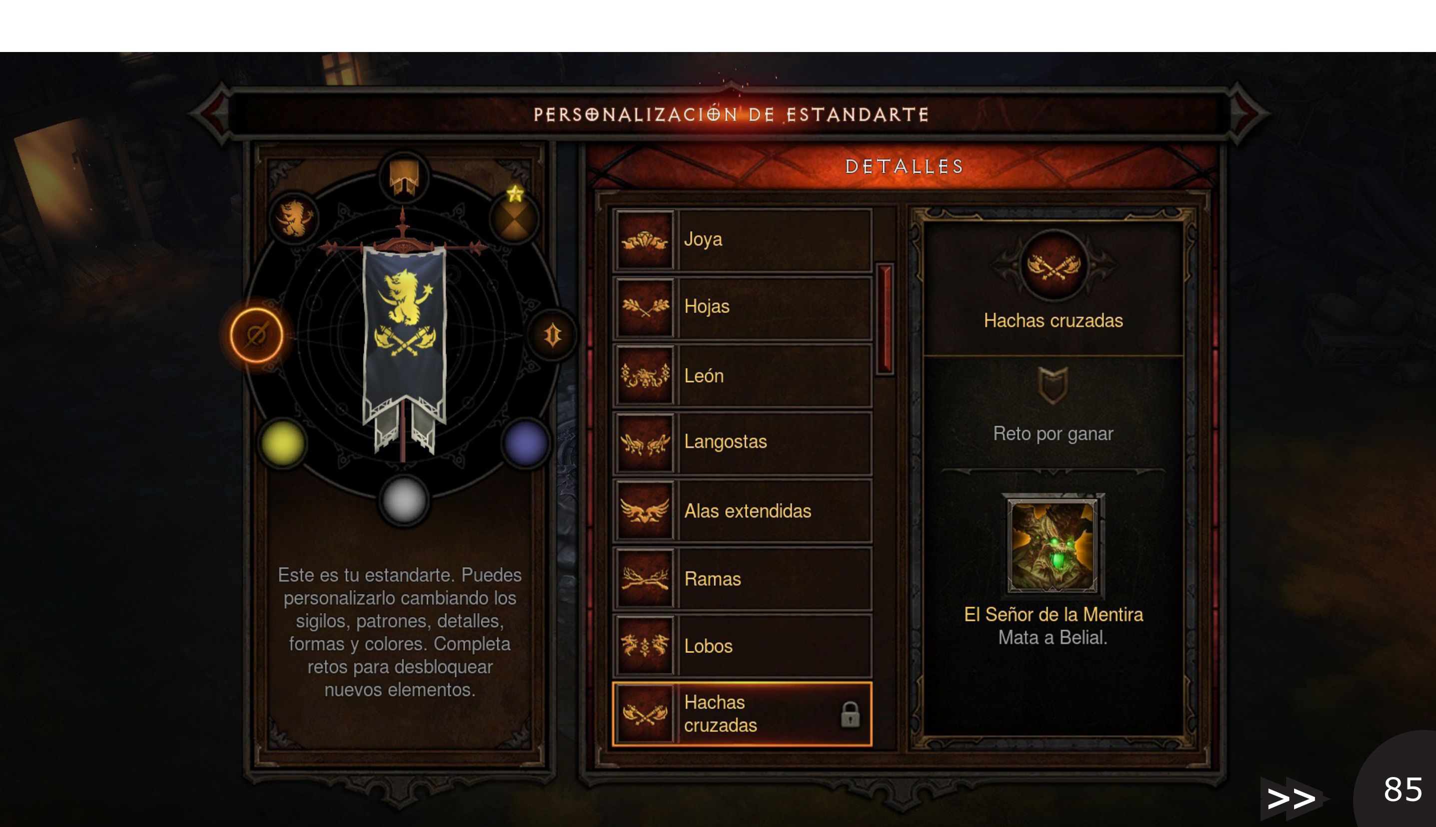
PRIMERO PC, LUEGO PLAYSTATION 3 Y XBOX 360, Y AHORA PARA CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN



La creación de personajes es muy sencilla, puedes elegir clase y el sexo, es una pena que no podremos hacer otras modificaciones que puedan dar un carácter personal a nuestro personaje. Contaremos con varias habilidades tanto pasivas como activas que irán mejorando con nuestro nivel de personaje. Será imprescindible ir compaginando tanto las armas y armaduras que salgan con las habilidades porque iremos descubriendo mejoras y porcentajes que mejoraran dependiendo de con que lo combinemos. En cada habilidad tendremos varias a elegir, pero solo podremos usar una de cada rama. Además podremos contar con runas que servirán para mejo¬rar las habilidades activas en ese momento y que también se desbloquearan al subir de nivel. A partir de

un cierto punto del juego, si jugamos en solitario llevaremos una aliado con nosotros que nos será de gran utilidad sobre todo los que tengamos personajes como magos o cazadores de demonios que nuestras principales habilidades serán a distancia, y este aliado será un buen cebo para atacar mientras nosotros lanzamos todo nuestro arsenal sin ser alcanzados por los enemigos. Si decidimos compartir la partida llega el punto fuerte del juego. Tendremos de posibilidad de jugar hasta cuatro personas en la misma partida e incluso en la misma consola con lo que el juego toma un nuevo rol que os gustara mucho. Si teníamos algún aliado cuando se une otra persona este se irá a la ciudad a esperarnos para que podamos contar con él más tarde. Jugando con amigos disfrutaremos mucho del juego y será mucho más divertido, así que no os planteéis comprar diablo y no explotar esta posibilidad porque no estaréis jugando Diablo III en su totalidad. El material que recojamos será repartido entre los jugadores que estemos en la partida.

Contamos con el modo "Aventura y contratos" que fue incluido en la expansión, modo que consigue darle al juego un poco de rejugabilidad más allá de empezar otra vez la historia en una mayor dificultad. Este nuevo modo consiste en misiones aleatorias que se te asignarán cada vez que entres en el modo y que niveles de dificultad altos, suponen una gran cantidad de experiencia. Además, si completas las cinco misiones del mismo acto (ya que se te asignaran cinco diferente en cada acto) deberás ir a hablar con Tyrael y el te entregará una caja que contiene recompensas aleatorias de todo tipo. Junto a estos contratos,





DIABLO III, EL ROL EN ESTADO PURO

se añaden también las llamadas Fallas Nephalem, zonas a las que podrás viajar cada vez que consigas 5 fragmentos de falla y en las cuales el objetivo será matar a una gran cantidad de enemigos, hasta llenar una barra, tras lo cual aparecerá el jefe de la falla, al que deberemos derrotar. Esta parte de las Fallas Nephalem se trata de un añadido más repetitivo que los contratos pues al menos los contratos no tratan siempre de matar a una ingente cantidad de enemigos sin más sino que los hay algo más variados.

Cabe destacar la ex¬celente banda sonora, así como los efectos sonoros. Además el juego está totalmente traducido al cas¬tellano, tanto la historia como todas las voces tanto de los personajes con los que habla¬mos como con los que nos cru¬zamos y no podemos interactuar pero que hablan igualmente.

Para los que hayáis llegado nuevos os comento. El juego salió primero para PC, luego hemos tenido la versión para consola donde se nos cambió la interfaz para adaptarla a la consola, se quitaron las subasta pero era más fácil conseguir objetos y esta vez el herrero te hace mejores armas, la visión que tenemos tampoco es la misma que en pc, ahora veremos nuestros persona-

jes desde más cerca , todo un poco más grande y morir no es tan duro porque a la hora de resucitar contamos con varias posibilidades: resucitar en el sitio, donde se nos darán unos segundos como espíritu para movernos, ir al último punto de control o renacer en la ciudad, luego salió la expansión Reaper of Souls donde llegó el Acto V, un nuevo personaje (El Cruzado), y muchas otras mejoras y ahora tenemos la versión más completa: Diablo III: Reaper of Souls Ultimate Evil Edition.

¿Qué nos trae Diablo III: Reaper of Souls Ultimate Evil Edition? Esta versión aprovecha todo el potencial de las nuevas consolas. Los que hayáis probado el juego en PlayStation 3 o Xbox One veréis una notable mejora gráfica, sin duda se ha podido mejor lo inmejorable ya que el juego ya contaba con un apartado gráfico muy bueno. El control de los personajes también ha sido adaptado a los nuevos mandos para facilitarnos el funcionamiento del juego. Otra cosa muy buena es que por el precio de un juego nos llevamos dos porque aunque es una expansión Reaper of Souls (Acto V del juego) se nos vendía a parte, y esa es una opción de tener el juego con todos sus complementos. También la versión para PS3 y Xbox 360 será mucho más económica





que la de PlayStation 4 y Xbox One. Para los que hayáis pasado de PC a consola de nueva generación echareis de menos la casa de subasta aunque en pc también se retiró hace tiempo, eso sí, no hará falta porque las armas que creamos con el herrero y lo que nos vas nos irán dando serán varias y buenas a la vez. Podemos importar los datos guardados en otra plataforma, una muy buena opción si por ejemplo teníamos nuestro personaje sin la expansión en Xbox y ahora nos hemos contrato la Diablo III: Reaper of Souls Ultimate Evil Edition para Xbox One y no queremos comenzar desde el primer nivel. Una gran novedad será el sistema de correo del juego con el que ahora podremos com-

partir objetos entre cuentas, algo que está muy bien para pasar objetos de manera offline, es decir, sin que esté conectado nuestro amigo en ese momento, porque antes la única forma es estando con él en la misma partida y soltarlo para que él pueda recogerlo.

El Modo Aprendiz, estará muy bien para que no tengamos que tener niveles parecidos, ya que con esto si nuestro amigo o amigos tienen niveles más bajos que nosotros, durante nuestra partida sus datos se verán aumentados para ir a nuestro nivel y que así no muera tan fácil o tenga que ir con tanto cuidado.





PLATAFORMAS: PS4, PS3, XBO, 360, PC

GENERO: ROL

DISTRIBUIDORA: BLIZZARD ENTERTAINMENT

DESARROLLADORA: BLIZZARD ENTERTAINMENT

16 www.pegi.info

NOTA 9.4

DIABLO III: REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL EDITION

HISTORIA	9.3
GRAFICOS	9.0
MUSICA	9.3
JUGABILIDAD	9.3
TRADUCCION	10



REALIZADO POR BIBI RUIZ

Algo que os gustará a los más atrevidos y seguro que estaréis deseando probar, el sistema némesis, ¿Qué nos ofrece este sistema? Es una características que activada hará que en cualquier momento nos pueda aparecer una criatura mata héroes, una criatura que si no la matamos aumentará su poder, nos llevará como seguidor suyo y se irá a por un amigo nuestros, así estará hasta que alguien consiga matarla.

Para los que os vayáis de vacaciones os contamos un gran detalle, esta vez podéis jugar a Diablo 3 sin estar conectados continuamente a internet, interesante ¿no? Para finalizar, un gran regalo para los jugadores de PlayStation tanto en PS3 como PS4, contaran con contenido extra. Falla Nephalem inspirada en The Last of Us una mazmorra de niveles aleatorios repleta de aberraciones basados en los infames "Acechador", "Chasqueadora" e "Hinchado", aunque cuesta que aparezca, ya que es aleatoria; y La Guisa de los colosos un conjunto único de diseños de transfiguración que desbloquea seis aspectos de armadura inspiradas en Shadow of the Colossus.

CONCLUSIÓN

Diablo III es un juego excelen¬te que no ha parado de crecer desde que salió la primera edición. En esta completa versión el juego cuenta con grandes novedades como el sistema de correo, la posibilidad de importar los datos guardados entre plataformas, el novedoso sistema Nemesis y algunas cosas más; además de contar con todo el contenido de Diablo III y de las expansión Diablo III: Reaper of Souls.



CUSTOMIZAR PLANTAS Y ZOMBIES SERÁ DE LOS MÁS DIVERTIDO PARA HACER TU PJ ÚNICO

Llega el shooter más divertido a PlayStation 3 y PlayStation 4. No habrás probado un shooter como este ya que te muestra una forma distinta de jugar y divertirte. Plantas Vs Zombies ha crecido desde versión para móvil o PC hasta la un shooter de nueva generación

Hace ya un tiempo la gente que disponía de una consola de Microsoft como Xbox 360 o Xbox One, o incluso un PC podía jugar en exclusiva a este juego pero tras el logrado éxito y la cantidad de gente jugando, Electronic Arts ha pensado en los seguidores de Sony para llevar el juego a las plataformas PlayStation 3 y PlayStation 4.

Hablando para los que no conocíais nada del juego os podemos decir que este juego no es una segunda parte de Plantas Vs Zombies donde estábamos en el jardín defendiéndonos de los zombies que querían llegar













a casa para comernos el cerebro, ni tampoco es el primero con otro tipo de jugabilidad, que es lo que muchos pueden pensar al ver el título. Es un nuevo juego donde, si hemos jugado a los anteriores, nos resultará muy familiar, ya que los personajes tanto por el bando de las plantas como por el de los zombies ya los conocemos.

Lo bueno, y la gran diferencia en la forma de ver los personajes es que además del salto a la tercera dimensión, tanto ahora podemos customizarlos para que tengamos unos personajes únicos y originales, o más bien llamativos porque nos reiremos un montón viendo los diseños de otra personas con accesorios tan extravagantes como una planta con gafas de sol, un cactus mitad hielo o una planta carnívora con cresta.

El juego cuenta básicamente con dos modos: Operaciones de Jardín y el multijugador.

En el primer modo, las operaciones de jardín, nuestra misión será defender el jardín de oleadas de zombies furiosos. Estos zombies serán controlados por la IA y además de ir aumentando la dificultad con cada oleada, en alguna veremos como algunas de ellas se eligen al azar, por lo que no siempre nos atacarán los mismos zombies. Algunos incluso llegarán a ser específicamente de un tipo de zombies, como el zombie de las nieves en la cual lo pasaremos real-



mente mal, pero si somos precavidos y buenos jugando con nuestras armas ganaremos. Podremos jugar hasta con 3 jugadores más, que además lo recomiendo, porque jugar solo o con una persona es difícil, al menos las últimas oleadas. También al jugar con varias personas tenemos la ventaja de poder ser resucitados dentro de un tiempo determinado para continuar con la oleada, aunque si finalmente morimos pero alguno/os de nuestros compañeros acaban la oleada renaceremos al inicio de la nueva. Durante cada oleada contaremos con unos segundos donde deberemos colocar plantas en los maceteros vacíos para así tener algo más de ayuda durante el juego, aunque para ello tendremos que tener plantas en nuestro inventario que ya os contaré como conseguirlas. Se hace bastante entretenido la verdad y en este modo de juego siempre está el 'pique' de quien mata más zombies. Además en la versión de PlayStation 4, como en la versión para Xbox One podemos jugar



Pero para aquellos que les gusta vivir algo de emoción, añadieron los “demonios” que aparecerán en diferentes escenarios y en los cuales no nos podremos enfrentar cara a cara. Tendremos que eliminarlos sigilosamente. Y si nos descubre, correr y escondernos hasta que dejen de buscarnos.

Es un añadido más que provoca algo de movimiento entre las búsquedas.

La duración de Murdered Soul Suspect puede variar dependiendo de nuestros objetivos, si queremos o no conseguirlo todo. Pero si vamos buscando por cada rincón nos pueden durar en torno a 10-11 horas. Algo que se hace bastante corto teniendo en cuenta que es un juego que engancha desde el primer momento. La introducción de más casos, misiones y quizás algo más de ciudad por recorrer habría sido más oportuno.

AHORA DISPONIBLE PARA LAS PLATAFORMAS QUE FALTABAN: PLAYSTATION 4 Y PLAYSTATION 3

en cooperativo a dos, con pantalla partida, en la misma consola, muy bueno para reír un buen rato entre gritos de alegría con los amigos.

Nos vamos al modo multijugador. Este cuenta con varias opciones para elegir aunque algunas son repetidas pero sin tantas 'flores' para que este todo más claro y juguemos todos por igual. Algunos modos de juego son:

Felpudo: Es un buen modo para comenzar porque cuanto peor lo hagas más salud tendrás cuando renazcas. Lo bueno es que no se podrá usar personajes especiales ni personalizados, así podemos aprender estando todos en las misma condiciones.

Derrotar por equipos: Plantas contras zombies ¿Necesitas más explicaciones? El que llegue a 50 gana. Será como el modo Felpudo pero sin conseguir ventajas cuando mueres, algo más para ir todos iguales.





PLANTA O ZOMBIE... ESA ES LA CUESTIÓN

Jardines y cementerios: Los zombies quieren alzarse y lo hacen intentando que tu jardín se convierta en un cementerio.

Bomba gnomo: Coge la bomba, llévala a la base enemiga para destruirla. El modo multijugador será de lo más divertido aunque a veces te enfadaras cuando te matan y ves durante unos segundos el aspecto de quien te ha matado ¿Un girasol me ha dado para el pelo? La búsqueda de partidas es bastante rápida y no he experimentado problemas de lag. Podres disputar las competiciones de hasta 12 contra 12 jugadores.

Las pantallas con las que contaremos en el juego son muy variadas pasando por escenarios donde la forma de jugar es distinta por cada uno, aunque todos cuentan con una zona central donde seguramente sea donde más enemigos o amigos os encontréis. Algunos mapas son: Sharkbite, Puerto Scallywag, Chomp Town (mapa que llegó con una actualización) y Terreno del Dr. Zombie.

Para mejorar los personajes tendremos que ir subiéndolos de nivel consiguiendo ciertos retos que se plantean. En cada nivel del personaje tendremos varios retos como matar con un arma, matar desde un altura distinta, usar una habilidad una serie de veces, etc... y además cada personaje tendrá sus propios retos y por tanto su propio ni-

vel. Comenzaremos con las siguientes plantas: Lanzaguisantes, planta carnívora, girasol y cactus; y por el bando de los zombies: soldado, ingeniero, científico, all-star. Aunque parecerán pocos, son muchos más porque podemos cambiar apariencia, habilidades, y gestos pero para ello tenemos que subirlos de nivel o comprar cartas y tener suerte. Lo mejor es que podremos ir desbloqueando dentro de cada grupo, de los 4 que hemos nombrado tanto en Plantas como en Zombies hay clases distintas y mejores personajes.

Llegamos a la tienda de pegatinas. En este sitio compraremos nuevos sobres con monedas PvZ para tener más personalizaciones, mejoras y personajes nuevos. Algunos de los sobres que tendremos para elegir son:

Sobre Supergenial, para conseguir nuevos artículos de personalización y consumibles, de entre los cuales habrá un artículo poco común.

Sobre Loco, también contiene artículos de personalización y consumibles pero también incluye un artículo raro y muchas posibilidades de una pieza de personaje súper rara.



CADA PERSONAJE TIENE SUS NIVELES INDEPENDIENTES



GAMEPLAY DEL JUEGO: DAVIDCFUTURE

Sobre SuperPremium, tienes más artículos que las anteriores, 9, posibilidad de artículos de personajes, mejorar de armas y por lo menos un artículo súper raro además de posibilidad de una nueva pieza súper rara.

Sobre Planticreible, estos serán solo artículos para plantas, y cuenta con la posibilidad de contener una pieza de personaje, una mejora de arma y al menos un artículo súper raro.

El precio de estos oscila entre 1000 PvZ y 40000 PvZ. En cada partida que juguemos obtendremos como mínimo 2000 puntos por lo que jugamos un rato conseguiremos uno o dos sobres de los más interesantes. Aunque si queréis completar el álbum completo si tendréis que dedicarle un rato más largo.

El álbum de Pegatinas. Este contiene tus estadísticas, desde los zombies/plantas derrotadas hasta las veces que has caído en combate, pasando por las veces mordisqueado, tu precisión e incluso las monedas que has obtenido por minuto. También veremos cómo van nuestras plantas, cuales tenemos a medio conseguir, cuales están completas, que mejorar hemos obtenido de cada una, desafíos completados y muchas más información que te ayudará a ver

GENERO: ACCION | PLATAFORMA: PS4, PS3, XBOX 360, XBOX ONE, PC
DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS | DESARROLLADORA: POPCAP GAMES



NOTA 7.9

PLANTS VS ZOMBIES GARDEN WARFARE

TRAYECTORIA	7.9
GRAFICOS	8.5
MUSICA	6.5
JUGABILIDAD	7.8
TRADUCCION	10



REALIZADO POR ISA GARCIA

cómo estás evolucionando en el juego. Una de las grandes mejoras es que ya contamos con todas las actualizaciones del juego cuando comenzamos, algo que hemos visto llegar poco a poco en Xbox y PC, y decir, que nos han acabado de llegar, aun veremos llegar más. Una de las mayores contras es que necesitamos estar conectados online para jugar hasta en el jardín, tanto solos como en modo pantalla partida, y eso que no nos haría falta una conexión para nada. Otra mejora es la resolución, que ahora tenemos el juego a 1080p y 60 fps, algo que no teníamos ni siquiera en Xbox One. Básicamente las diferencias son esas, ya que no encontrado nada más aunque eso no quita que os hagáis con el juego porque antes no estaba disponible para las plataformas de Sony.

Por últimos decir que han sido varias las actualizaciones gratuitas que han llegado al juego: Garden Variety Pack (nuevos objetos, habilidades, mapas y modos de juego), Zomboss Down Pack (otro mapa, una clase nueva, y más niveles de personajes) y Tactical Taco Party Pack (otro mapa, más personajes, y nuevos modos de juego).

CONCLUSIÓN

Plantas vs Zombies Garden Warfare es un juego original, entretenido y muy divertido, muy recomendable para seguir con los shooter pero tener algo distinto para jugar. Tanto para amantes de la saga como los que no la han probado se divertirán. Además de ser un juego de horas ilimitadas, por ser multijugadores en su totalidad, tiene el aliciente de los desafíos y la ganas de conseguir toda la colección de plantas y de zombies.



LA VICTORIA NO ES LO IMPORTANTE, SER EL MEJOR SI ES IMPORTANTE

Compite por ser el mejor mientras buscas el Corazón de Ancaria. Sacred 3 presenta la acción árcade clásica del género Hack 'n' Slash en partidas cooperativas y a la vez competitivas de hasta cuatro jugadores

Se dice que quien posea el Corazón de Ancaria decidirá el destino del mundo. Zane Ashen, soberano del corrupto Imperio de Ashen, hará todo lo que esté en su mano por obtener el Corazón; sin embargo, los Serafín lo han escondido en un lugar seguro y secreto. Solo cuando un grupo de héroes combinen sus fuerzas para hacer frente al reinado del terror de Zane Ashen, abrigará el mundo una esperanza de escapar de la destrucción total.

Comenzamos con la creación de personajes donde podremos elegir entre cuatro principales, más uno extra si tenemos el DLC. Podremos elegir entre Marak, el guerrero safiri; Vajra, el arquero khukuri; Claire, la paladín serafin; Alithea, la lancera ancarian y el



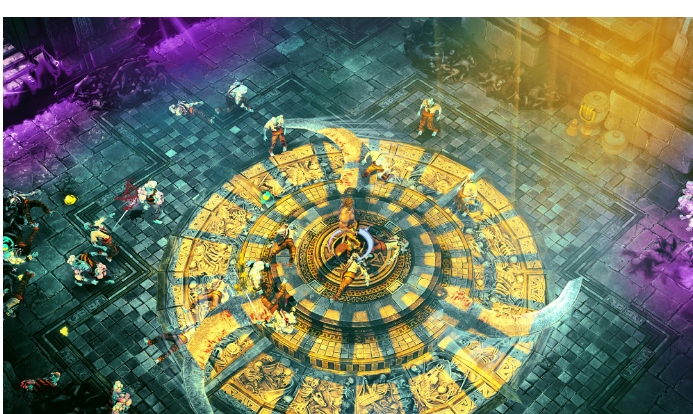


PARTIDAS COOPERATIVAS DE 2 JUGADORES OFFLINE Y HASTA 4 ONLINE

personaje extra será el héroe malakhim. Dependiendo de la cual escojamos tendremos una historia distinta, al menos al comienzo aunque luego no cambie durante el transcurso de la trama. Tendremos un completo mapa donde además de las ubicaciones principales que nos llevarán por la historia para acabar con Zane, tendremos unos mapas que nos servirán como misiones secundarias para subir nivel y por tanto mejorar nuestras habilidades de combate. Algunas de las ubicaciones que tendremos son la Llanura de Lagobravo, Ruinas de Azabrak, Agari Glen y Zhurag entre otros. Además tanto misiones principales como ubicaciones secundarias tendrán un nivel de personaje recomendado para entrar. No caigáis en la trampa de si el nivel es 20 y sois 18 pensar que os irá bien jugando con otra gente porque con cada personaje extra aumentará el nivel de dificultad y los enemigos serán más fuertes, harán más daño por lo que más vale un nivel que se ajuste al vuestro. Ya

tendréis posibilidad de probaros al límite en el último nivel de dificultad cuando lleguéis ya que tendréis que desbloquear todos los mapas nuevamente. Siempre contaremos con la posibilidad de entrar en solitario aunque el juego toma otra forma, si jugamos con amigos siempre serán competidores porque aunque luchemos por un mismo fin solo el mejor será bien recompensado. Al jugar con más gente se añadirá esta nueva opción donde competiremos por machacar y además machacar más que nadie, será muy divertido cuando nos veamos primero en el ranking o cuando sobrepasemos a otros compañeros. Ya os digo, es muy recomendable disfrutar del juego en cooperativo. Si no queremos esperar que alguien entre en nuestra partida podemos buscar partidas donde sabremos cuantos jugadores hay, que niveles tienen, el mapa en el que esta y algo bastante importante, el nivel en el que juegan. Si jugáis en grupo podéis saltar al modo difícil, al menos lo recomiendo aunque es posible que en algunos puntos tengáis algunos problemas.





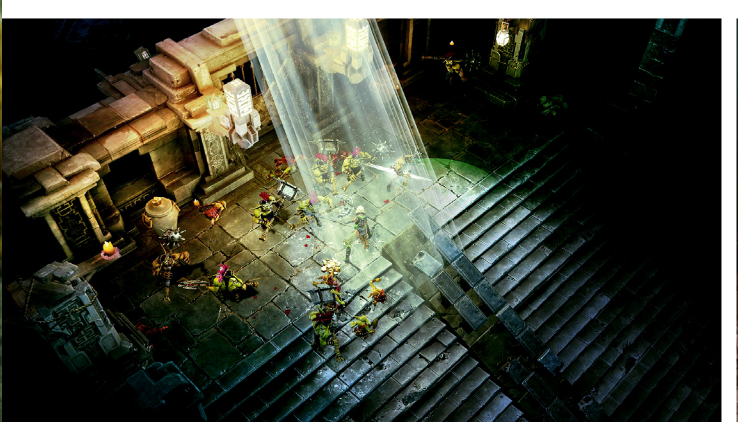


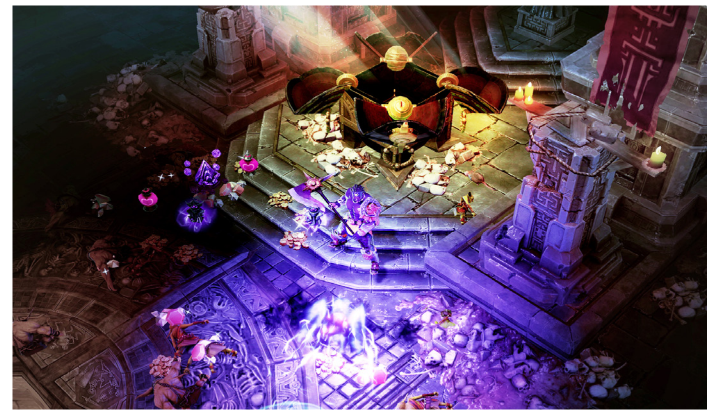
CUATRO JUGADORES PARA ELEGIR: MARAK, VAJRA, CLAIRE Y ALITHEA, MÁS UNO EXTRA SI TENEMOS EL DLC: EL HÉROE MALAKHIM

Nuestro personaje estará en continuo aprendizaje porque con cada golpe dado y con cada enemigo eliminado conseguiremos subir niveles, necesarios para desbloquear habilidades y mejoras, y ganar oro, esto es esencial para comprar estas mejoras desbloqueadas. Básicamente tendremos dos puntos importantes en el personaje. Por un lado las habilidades y el equipo, que se divide en: Artes de Combate donde tendremos que escoger dos ataques, uno ligero y otro pesado aunque serán varias de cada opción mejorables, por lo que según el nivel que tengamos nos irá interesando una u otra.

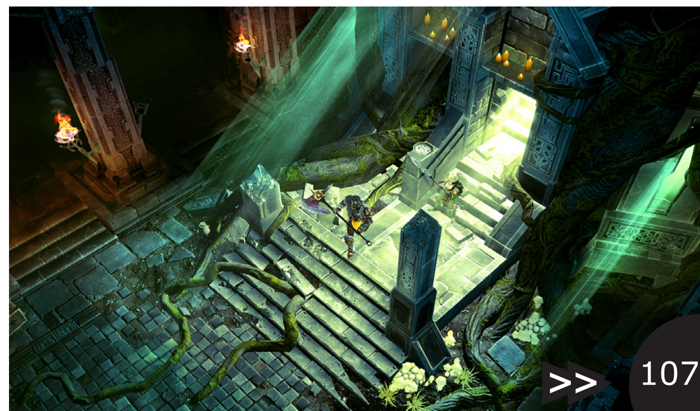
Habilidades, las cuales serán de defensa y de la cual solo podremos escoger una, ya sea finta o parada. Al igual que en las Artes de Combate tendremos que ir mejorándolas con dinero y dependiendo del nivel que tengamos. Yo aconsejo en este caso la finta, te será muy útil escapar y rodar un poco para ir recogiendo vida y energía a la vez que evitas los ataques enemigos. Equipo. Muy importante la verdad. Con las batallas iremos desbloqueando nuevas armas, o nivel de arma. Lo mismo pasará con las armaduras. No tendremos que recogerlas, ni sabremos cuando saltaran, solo veremos que la conseguimos cuando vamos jugando.

El otro punto importante serán los espíritus de armas (Weapon Spirits). Un aliado que nos dará una característica especial: probabilidad de lanzar rayo, recibir más salud de los orbes,









GENERO: ROL
PLATAFORMAS: PS3, PC, XBOX 360
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA
DESARROLLADORA: KEEN GAMES

SACRED 3

16 www.pegi.info

HISTORIA	7.0
GRAFICOS	8.8
MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	8.7
TRADUCCION	4.0
NOTA	7.7

REALIZADO POR BIBI RUIZ

ataques puede generar fuego, más probabilidad de impacto crítico, aunque cada uno también tendrá una habilidad negativa como aumentar el daño recibido en un porcentaje, disminuir el impacto crítico, bajar nuestra salud. El aliado, al igual que las armas y las armaduras aumentará mientras jugamos partidas y nos avisarán cuando han alcanzado un nuevo nivel. También recomiendo que de vez en cuando los revisemos nuevamente para ver las mejores combinaciones con el equipo que llevamos y aunque algunos sean mejores que otros aliados, el nivel de ellos hará que nos decidamos por uno o por otros. Algunos de los que encontraremos son: elfa, demonia, enano, dragón, dríada, gladiador o elfo oscuro entre otros. El juego cuenta con todos los textos en castellano y los subtítulos, aunque no pasará lo mismo que las voces, estas solo estarán en inglés. Una pena, porque son muchos los chistes y las bromas que nos contarán. Primer DLC de Sacred 3: Historia del Inframundo (Historia del Inframundo). En esta ampliación del juego no veremos cambios significativos pero si ampliaremos la historia, nos tendremos que abrir camino hasta lo alto de una misteriosa torre en la que deberemos enfrentarnos al Serafín Negro, un infame enemigo de Sacred 2.

CONCLUSIÓN

Sacred 3 se sale de la línea de la saga para traernos un entretenido y completo juego del género Hack 'n' Slash con posibilidad de partidas cooperativas-competitivas de hasta 4 jugadores. Una historia sencilla pero divertida hasta el final donde mejoraremos nuestro personaje siempre pensando en el ser el mejor del grupo.



RISEN 3: TITAN LORDS QUIERE SER UN JUEGO DE ROL CLÁSICO

Piranha Bytes, empresa creadora de los juegos de la saga Gothic y otras ediciones de Risen, ha vuelto para traernos un juego de rol del puro estilo clásico

El mundo de Risen 3 ha sido abandonado por los dioses y está sufriendo a causa de las Guerras de los Titanes, cuando una nueva amenaza emerge del suelo. Un joven guerrero es atacado desde las sombras y despojado de su alma; partirá para recuperar lo que ha perdido entre la oscuridad que se está extendiendo por todo el mundo. Los magos expulsados pueden ser poderosos aliados en su misión. Para conseguir su ayuda, tendrá que encontrar el santuario de los magos en Taranis, también conocida como la Isla del Trueno. Protegidos por los guardianes, los magos buscan cristales cargados de energía mágica en las minas de Taranis. ¿Se unirá el jugador a los guardianes para entrar en contacto con los magos? ¿O elegirá otro de los gremios de Risen 3 para alcanzar sus objetivos? El juego comienza con un tutorial básico pero completo. Nada más comenzar nos enseña muy bien cómo funciona todo





BROMAS Y RISAS DURANTE TODO EL JUEGO

y que posibilidades tenemos en el juego, además de hacer un inesperado giro en el argumento nada más comenzar. También veremos desde el comienzo que el juego está cargado de bromas y que nos hará pasar unos buenos ratos de diversión y risas. No dejéis de hablar con nadie porque además de esas historias ganareis puntos de Gloria que necesitareis durante todo el juego, además de descubrir nuevos sitios y misiones secundarias.

La gestión e interfaz del juego esta completísimo y muy bien organizado para que no sea un problema estar accediendo a él, ya que en un juego de este tipo es normal que accedamos bastante para ir cambiándonos armas, armaduras o ir usando objetos.

El juego cuenta con unos escenarios bastante coloridos y detallados pero tal vez un poco faltos de retoques finales. Los personajes aunque faltan un por definir no están nada mal, pero si es un problemilla el tema de los fps que a veces están tan mal que el juego te va a tirones e incluso llega a pararse durante cortos periodos, sobre todo lo notas cuando decide hacer un autoguardado. A favor del juego podemos decir que los juegos de sombras y luces son buenos, y por ejemplo, en las escenas que tenemos agua vemos que el efecto es fenomenal.

Tampoco me puedo olvidar de comentaros que aunque el mapa podemos explorarlo a nuestro antojo, ya sea para resolver misiones secundarias o simplemente por recoger material o matar enemigos para subir de nivel.

La cámara a veces te juega malas pasadas y te deja un poco vendido durante los combates. Aunque es verdad que normalmente no tienes problemas, pero a veces no juega a tu favor, incluso cuando decides sentarte o tener una conversación te suele dejar un poco desorientado, pero bueno tampoco es un gran problema en estos casos.









EXPLORA LO QUE QUIERAS EN EL MUNDO ABIERTO DE RISEN 3 TITAN LORDS

En lo referente a las peleas se hacen bastante entretenidas con un sistema básico y nos da posibilidad de alejarnos si no queremos recibir golpes e incluso dejar a nuestros aliados que reciban los golpes por nosotros. Peleas. Siguen patrones de ataque muy básico pero al menos también se alejan cuando les pegamos. Si faltaría que la IA se hubiera mejorado un poco porque se ve muy de lejos los movimientos que va a hacer el enemigo y rápidamente conse-

GENERO: ROL

PLATAFORMA: PC, PS3, XBOX 360

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: PIRANHA BYTES

16
www.pegi.info

NOTA 7.6

RISEN 3 TITAN LORDS	
HISTORIA	8.0
GRAFICOS	7.8
MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	7.8
TRADUCCION	4.5



REALIZADO POR RAMON GOMEZ

guimos vencerlo casi sin que nos toque ayudándonos de la defensa de nuestro personaje. También podremos usar elementos para atacar como el fuego o el hielo, que serán de mucha ayuda para acabar con algunos de los enemigos.

Es una pena que un juego de este estilo no tengas los audios en castellanos y tengamos que ir leyendo continuamente las conversaciones, al menos los subtítulos y menús están en castellano.

Finalmente comentaros que en España hemos tenido suerte por la única edición que se está comercializando es la edición Risen 3: Titan Lords - First Edition, que incluye además del juego completo:

Fog Island - Una nueva y misteriosa isla. Un grupo de la Inquisición busca nuevos territorios en un mundo donde la locura parece extenderse.

Uprising of the Little Guys. Goblins y gnomos luchan por la supremacía en la Isla de los Ladrones; y si no ayudamos a los gnomos, desaparecerán.

Adventure Garb. Un traje de aventurero que además de darnos un bonito porte, nos protege de los elementos.

CONCLUSIÓN

Risen 3: Titan Lords no es un juego que trae novedades en el género, no es un juego que destaca dentro del género pero un juego que a los amantes de rol o gente con ganas de probar este género se divertirán, les gustará y no les faltará de nada.



¿PODRÁS SALVAR A LOS 299?

Vuelve a ayudar a Abe en su periplo por escapar de las Granjas Hostiles y salvar a sus compañeros Mudokons de acabar siendo el siguiente eslabón de la cadena alimenticia

Aquí está. Ha llegado. La espera ha merecido muchísimo la pena. Ya podemos disfrutar de New 'N' Tasty – Oddworld: Abe's Oddysee, el remake y, cuando digo remake es remake, de la genial aventura de PSX que tanto nos hizo disfrutar. ¿Por qué es un remake? Porque está realizado desde cero con nuevo motor gráfico, aspecto y acabado HD para hacer las delicias de los fans de Abe. De momento sólo ha salido a la venta para PS4 pero ha sido anunciado también para PS3, PS VITA (ambas con cross-buy y cross-play), One, Wii U, MAC, Windows y Linux. Actualmente sólo se puede adquirir en la Playstation Store.

Para los que no conozcáis esta magnífica Obra Maestra del mundo de los videojuegos que nos brindó Oddworld Inhabitants y que fue Abe's Oddysee os pongo en situación. Nos encontramos en el universo de Oddworld, universo pacífico con miles de criaturas que está siendo consumido por la industrialización. Nosotros encarnamos a Abe, un mudokon que trabaja como mano de obra barata en las Granjas Hostiles,



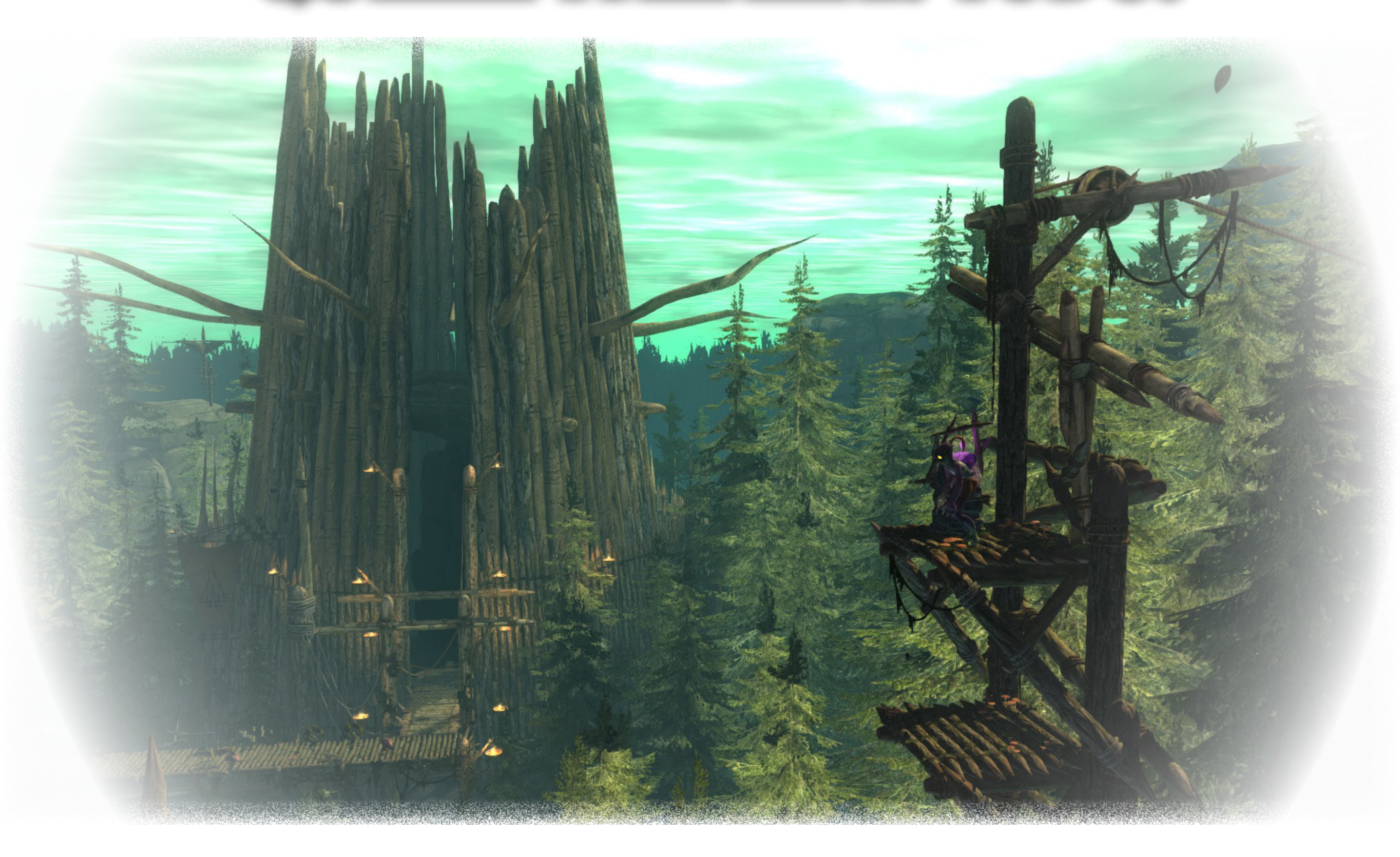
VUELVE NUESTRO MUDOKON FAVORITO EN SU PRIMERA AVENTURA CON UN REMAKE FANTÁSTICO



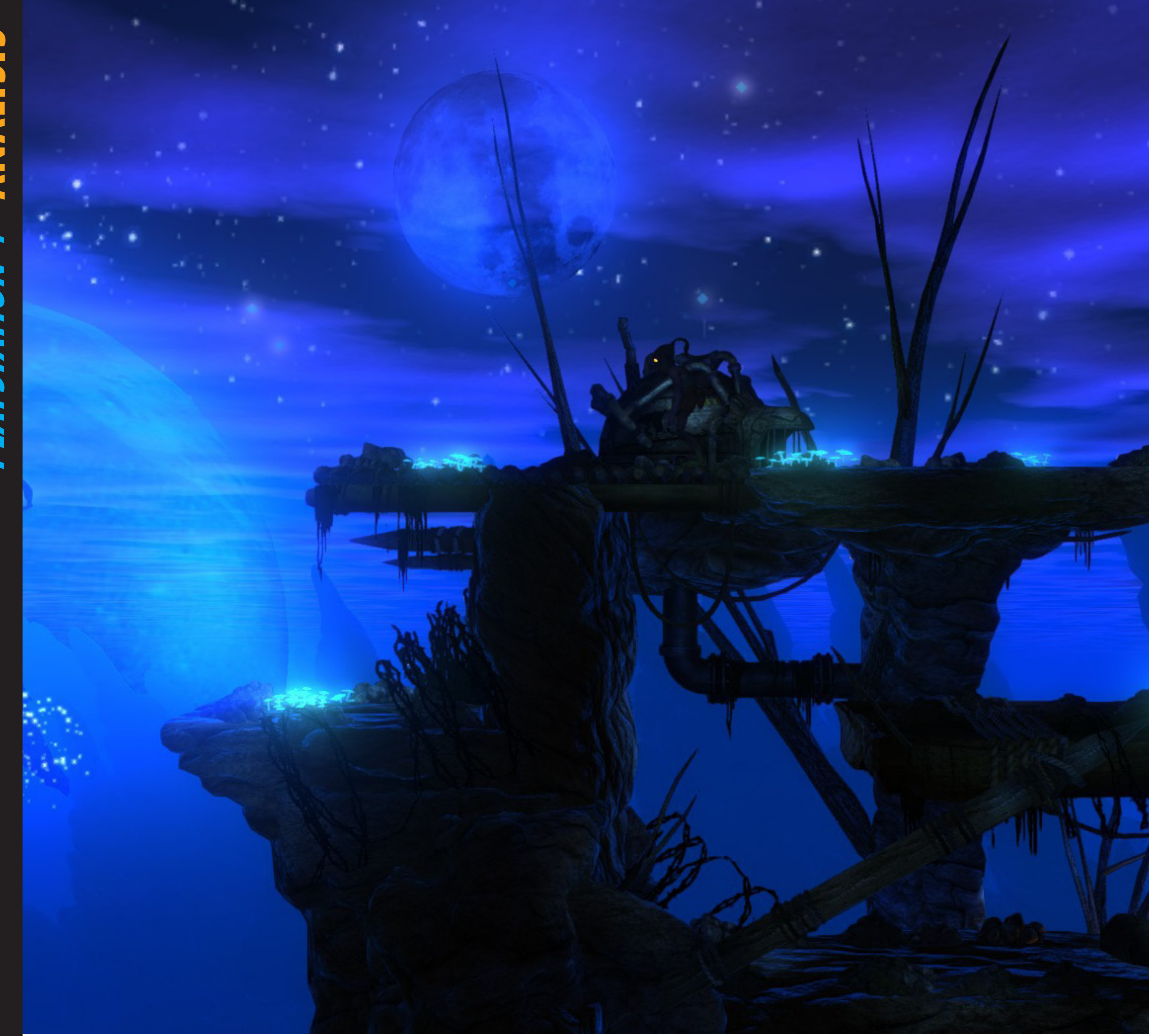
que proporcionan comida, dirigidas por Glukkons. Un día Abe descubre que el próximo producto alimenticio que sacarán al mercado los Glukkons son los propios Mudokons, por lo que decide escapar de las granjas hostiles a la vez que libera a sus compañeros. Así empieza nuestro viaje que, más adelante, descubriremos que jugamos un papel muy importante en la liberación Mudokon y en el restablecimiento de Oddworld.

Para llevar a cabo tal tarea Abe tendrá que comunicarse con sus compañeros e indicarles lo que tienen que hacer como "Sígueme" o "Espera" mientras resolvemos los puzles para permitirles avanzar hacia el portal de aves que abriremos cantando. Realmente algunas zonas supondrán todo un desafío para nuestro intelecto pero no os preocupéis porque este juego se basa en el ensayo y error. Disponemos de infinidad de

SUPERA LOS OBSTÁCULOS: SLIGS, SLOGS, PARAMITAS, SCRABS, BOMBAS, MINAS, ROCAS, ABEJAS... TODO QUIERE PARARTE. TODO.



intentos para lograr llevar a cabo nuestro cometido y, al final, os aseguro que daréis con la clave. Los peligros que nos acechan no son solamente “inofensivos” puzles como rayos, rocas, precipicios, bombas, minas… si ya de por sí esos peligros son suficientes también tendremos que enfrentarnos a los sligs, los encargados de la seguridad y armados con metralletas sino también a los slogs, los perros que actúan a sus órdenes. ¿Creéis que es todo? Eso es porque no conocéis a la fauna autóctona: los paramitas y los scrabs. Tranquilos, ya los conoceréis. Sobre todo porque intentarán comeros (¡qué adorables!).



El nuevo aspecto de Abe's Oddysee luce de escándalo. El nuevo motor gráfico con entornos en 3D hará que más de una vez muramos por admirar el paisaje (lo confieso: me ha pasado demasiadas veces), combinado con el HD hace que tengamos en nuestra consola una auténtica joyita de colección que no tenemos que dejar pasar. Las escenas también han sido recreadas con el motor así como nuevas zonas, algunas de ellas para albergar a los 299 Mudokons. Sí, habéis leído bien: 299. En la primera entrega eran 99 pero Oddworld Inhabitants ha querido alargar la diversión poniéndonos a 200 más para disfrute nuestro (¡GRACIAS!).

En cuanto al aspecto sonoro está muy conseguido tanto la música ambiental como la voz de los personajes aunque, aquí me vais a permitir echar una lagrimilla, está todo el audio en inglés, pero tranquilos que está traducido así

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PS4, PS3, PSV, WII U, PC

DISTRIBUIDORA: ...

DESARROLLADORA: JUST ADD WATER

7
www.pegi.info

NEW 'N' TASTY – ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

HISTORIA	10
GRAFICOS	8.5
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	7.7
TRADUCCION	6.3

NOTA 8.6

REALIZADO POR ALEJANDRO JIMENEZ

como los carteles in-game que nos ayudan a avanzar y nos dan consejos. Muchos recordamos el genial doblaje que tuvo esta saga y que nos hacía reir. Realmente Oddworld Inhabitants consiguió un trabajo espléndido digno de mención y de ser recordado por eso muchos lo echamos de menos.

Una cosa que me ha sorprendido es la inclusión de niveles de dificultad. Sinceramente me he ido directamente a por el nivel más alto que es al que estaban los juegos antiguos y que recomiendo encarecidamente que juguéis. Los otros no los he probado, la verdad y creo que le restan atractivo al espíritu del juego.

Como colofón final la desarrolladora nos dijo que si llegaban a las 250.000 copias vendidas de este maravilloso juego harían el remake de la segunda parte: Oddworld: Abe's Exoddus. No han dado cifras pero todo apunta a que sí se han vendido e incluso muchas más. La segunda parte es mejor que la primera, creedme, pero esa no es razón para dejar pasar esta. Si os gusta Oddysee, Exoddus os enamorará.

CONCLUSIÓN

Con tanto refrito en HD uno ya se cansa PERO New 'N tasty - Oddworld: Abe's Oddysee no es uno de ellos. Es un remake rehecho desde cero bien trabajado que hará las delicias y nos retrotraerá a otros tiempos si lo probamos antes y, si no, estáis tardando en coger vuestro mando y salvar a esos pobres mudokons de aparecer en el menú del día.

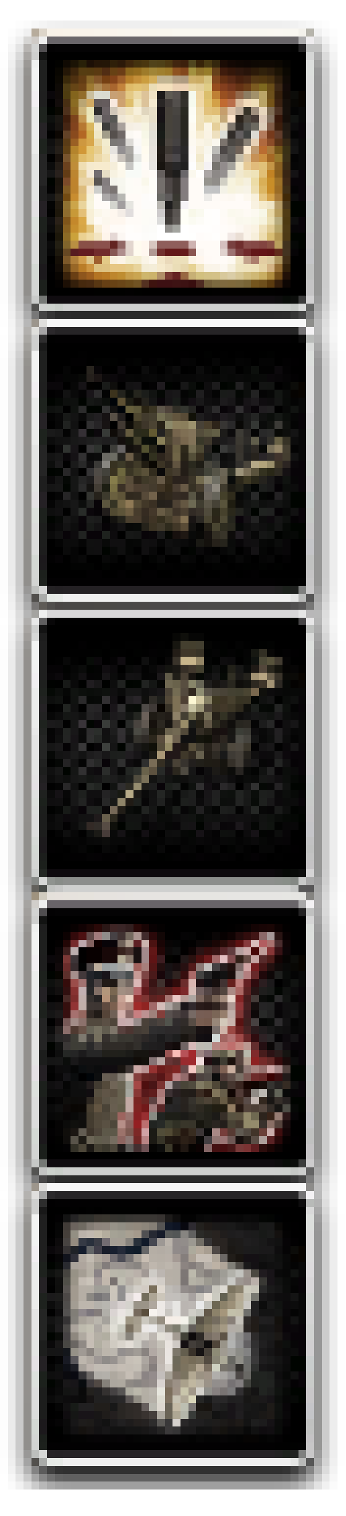


SIN MODO CAMPAÑA PERO CON ACCESO A TODO LO QUE TRAÍA EL JUEGO

El tema épico es algo de lo que nunca nos vamos a cansar; el poder recrear épocas de la historia de las que hemos oído hablar siempre y Company of Heroes 2 es un juego de estrategia en tiempo real que nos muestra esa historia de una manera increíble

En Company of Heroes 2 nos introdujeron en la época de la segunda guerra mundial y con esta nueva expansión independiente nos introducen dos nuevos ejércitos, las US Forces comandadas por el general Dwight D. Eisenhower y el Oberkommando West representando las fuerzas de la Alemania nazi, que defendían la embestida aliada tras el desembarco de Normandía y ocho nuevos mapas, todo para situarnos en los últimos momentos de la guerra.

Sin embargo con The Western Front Armies no dispondremos de un modo campaña como en CoH 2, solamente tendremos el modo multijugador, pero para compensarnos tendremos acceso a todos los mapas multijugador del juego original, y por si eso



fuera poco también tendremos acceso a los miles de mapas creados por la comunidad durante todo el tiempo que ha estado el juego en el mercado. El problema que tiene el no traer un modo campaña es que nos encontramos saltando directamente al infierno multijugador sin tener conocimiento de nuestras unidades y de sus puntos fuertes y débiles. Sin embargo no tardaremos demasiado tiempo en acostumbrarnos a ellas y exprimir al máximo sus habilidades.

Si aún no habéis comprado el juego pero estáis interesados aquí os pongo una pequeña descripción de los dos ejércitos para que no os cojan totalmente por sorpresa:



UNA EXPANSIÓN TOTALMENTE INDEPENDIENTE

El ejército americano posee grandes unidades para la infiltración y de esta forma realizar emboscadas y flanquear las tropas enemigas. El mejor ejemplo de esto son sin duda las unidades paracaidistas que pueden desplegarse tras las líneas enemigas y de esta forma podemos atacarles por ambos flancos, pero no es la única con una gran movilidad, pues el ejército americano se basa en la velocidad. Por el contrario el ejército alemán, basándose en la realidad de la época, es un ejército que se está batiendo en retirada, cansado y derrotado tras mucho tiempo en el campo de batalla. Por ello sus unidades son bastante más lentas, pero lo compensan con una gran

GENERO: ESTRATEGIA

PLATAFORMA: PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: RELIC ENTERTAINMENT

18
www.pegi.info

NOTA
8.4

COMPANY OF HEROES 2: THE WESTERN FRONT ARMIES

HISTORIA	6.2
GRAFICOS	8.8
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.5
TRADUCCION	10



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

DOS NUEVOS EJÉRCITOS Y 8 MAPAS QUE NOS SITÚAN EN EL FINAL DE LA GUERRA

potencia de fuego y una mayor resistencia. Ejemplo de esto son los zapadores y los granaderos que pueden causar estragos en las tropas aliadas.

El problema que tiene esta nueva expansión, es que al ser independiente, aparte de no poseer una campaña, solo podremos usar estos dos nuevos ejércitos.

CONCLUSIÓN

Aunque el precio no es demasiado alto todo aquel que ya posea Company of Heroes 2 tendrá que plantearse si lo que introduce esta expansión les merece la pena. Lo que sí está claro es que para todo aquel que todavía no se haya introducido en el mundo de CoH, y más aún para los que les guste el multijugador, esta es una excelente forma de entrar en el conflicto bélico de lleno, dado la gran cantidad de material al que podrán acceder por poco menos de 20 €.
Un detalle a mencionar para terminar es que a través de Steam podremos comprar los dos ejércitos, pero nos saldrá un poco más caro y por supuesto no dispondremos de los mapas nuevos.



DYNASTY WARRIORS GUNDAM REBORN UN GRAN JUEGO DENTRO DE LA SAGA

Gundam nunca nos deja y se ha unido con Tecmo Koei Games para traernos Dynasty Warriors: Gundam Reborn

El juego está ambientado en la 'Era Universal'. Los robots gigantes conocidos como Mobile Suits se están usando para librar las guerras que se disputan tanto en tierra, como en mar, aire e incluso en el espacio.

Con la aparición de Mobile Suits y sus pilotos extraídos de los más de 30 años de vida de la serie de anime y manga Gundam nos permitirá unirnos a peleas de cientos de enemigos. Para los seguidores de los juegos de Tecmo Koei Games os daréis cuenta rápidamente que tiene el mismo corte pero como siempre con una nueva e interesante historia. Algunos de los juegos de Tecmo Koei Games analizados en esta revista han sido: Dynasty Warriors 8 o Dynasty Warriors 7 Xtreme Legends.

Una vez vista la historia del juego nos encontraremos en misiones para acabar con los robots enemigos con algunas ayudas. En el mapa se nos irán marcando las misiones dentro de mapa,





EL JUEGO TIENE TODAS LAS ESCENAS MÍTICAS DE GUNDAM

que normalmente serán bastante grandes. En estas misiones tendremos zonas donde habrá que acabar con algún gran enemigo o matar a un número de robots hasta limpiar un poco la zona, pero no penséis que irá quedándose el mapa sin robot porque nunca faltarán de salir robot, con detalle os decimos que es rara la pantalla que matemos menos de 1000.

Las batallas que iremos viendo durante el juego serán en 3D aunque la variedad de enemigos se queda un poco corta. Si está bien diseñado todo, con escenarios que pintan bastante bien. Y las conversaciones son al estilo japonés como en más de un juego venido acostumbrados donde se nos muestran las fotos de los personajes que hablan mientras va apareciendo el texto debajo de la pantalla.

En las batallas nos quedaremos agusto machacando botones porque sobre todo es lo que se busca, que una buen ostia no se malgaste con uno, sino que la repartamos entre muchos. También en algunos momentos, cuando vayamos acumulando enemigos eliminados tendremos posibilidad de hacer ataques especiales que irán mejorando o al menos serán distintos para que vayamos usando los que mejor nos venga que serán muy útiles y harán bastante mella en el grosor del enemigo. Con cada batalla terminada, o con cada misión,



Escenas y escenarios famosos de Gundam:

Mobile Suit Gundam (Película)
Mobile Suit Zeta Gundam (Película)
Mobile Suit Gundam: Char's Counter Attack
Mobile Suit Gundam Unicorn
Mobile Suit Gundam SEED
Mobile Suit Gundam SEED Destiny



iremos desbloqueando de todo, para que en otras partidas tengamos más opciones donde elegir. También antes de cada una podremos organizarnos para ver que robot queremos, ataques y organización. No dejéis de prepararos bien para la batalla porque serán muchos los enemigos que nos atacarán. También podemos decorar a nuestro Gundam aunque no afecte al ataque porque cuenta con más de 100 trajes distintos pero eso sí, habrá que desbloquearlos. Si queréis cambiar de la historia, o simplemente queréis probar otra cosa además del Modo Oficial (Official Mode) tenéis el Ultimate Mode donde contamos con más misiones que podremos jugar para divertirnos más con un compañero en la misma consola. Si lo que preferís es investigar un poco sobre los amigos y

GENERO: ACCION | PLATAFORMA: PS3
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: TECMO



NOTA 6.9

DYNASTY WARRIORS GUNDAM REBORN

HISTORIA	7.5
GRAFICOS	7.0
MUSICA	6.6
JUGABILIDAD	7.3
TRADUCCION	4.0



REALIZADO POR CARMEN RUIZ

enemigos o más información sobre todo el juego contamos con una amplia base de datos donde encontramos información de los personajes del juego, los Mobile Suits, las batallas, escenas famosas, músicas o unas cartas desbloqueables.

El idioma es un poco delicado porque tendremos el juego en japonés, que es cierto que le da un algo especial aunque en España lo que nos gustaría es que estuviera en nuestro idioma. Y los subtítulos son en inglés, tampoco contamos ni siquiera con los subtítulos en castellano que eso si hubiera sido un detalle.

Para los afortunados o precavidos que han hecho la reserva del juego han recibido una misiones especial además de un original traje. El traje es una variante del Mobile Suit MSM-04 Acguy conocida como GPB-04B Beargguy (extraído de la serie anime Model Suit Gunpla Builders Beginning G). Este traje particular, tal y como el nombre sugiere, tiene la forma de un oso robot que porta una mochila llena de poderosas pistolas. Y en la misión extra se podrá combatir y derrotar a dos de los personajes más famosos de la serie Gundam, The Red Comet y Crimson Lightning.

CONCLUSIÓN

Dynasty Warriors Gundam Reborn es un gran juego para seguidores y fans de tanto de los juegos Dynasty Warriors como de Gundam porque cumple con todo lo esperado tanto en historia como es estilo de juego, para los demás, es posible que andéis un poco perdidos en la historia pero seguramente el estilo de juego os gusta.



UNA GRAN AVENTURA TE ESPERA

Si hablamos de MMOs, lo que la gente quiere básicamente es calidad y cantidad, y por supuesto a un precio razonable. Esto es lo que trae WildStar y aquí tenéis un pequeño resumen de lo que os encontrareis

El principal problema que han tenido la mayoría de los MMOs es el bolsillo de los jugadores. Pues aparte de World of Warcraft pocos hay que continúen teniendo cuotas mensuales y sean productivos. Po ese motivo la mayoría de los juegos de este estilo se han pasado al modo Free to Play, pero eso sí, en unos no podemos acceder a todo el contenido si no pasamos por caja y en otros es difícil acceder a las mejores armas y armaduras sin comprarlas en la tienda. Pero con WildStar nos encontramos ante un modelo algo diferente. En primer lugar decir que este juego tiene cuotas mensuales, pero no empecéis a tiraros de los pelos todavía, porque una vez comprado el juego podremos pagar esas mensualidades sin que afecte a nuestro bolsillo, pues también podremos comprarlas con dinero del juego.

El juego propiamente dicho no trae nada novedoso o muy poco, pero lo que lo hace destacar no es su contenido, sino la forma de traerlo, es decir, la forma en la que han combinado todo para que resulte en un juego entretenido y desafiante, con sus momentos graciosos y divertidos, pero que nos podemos

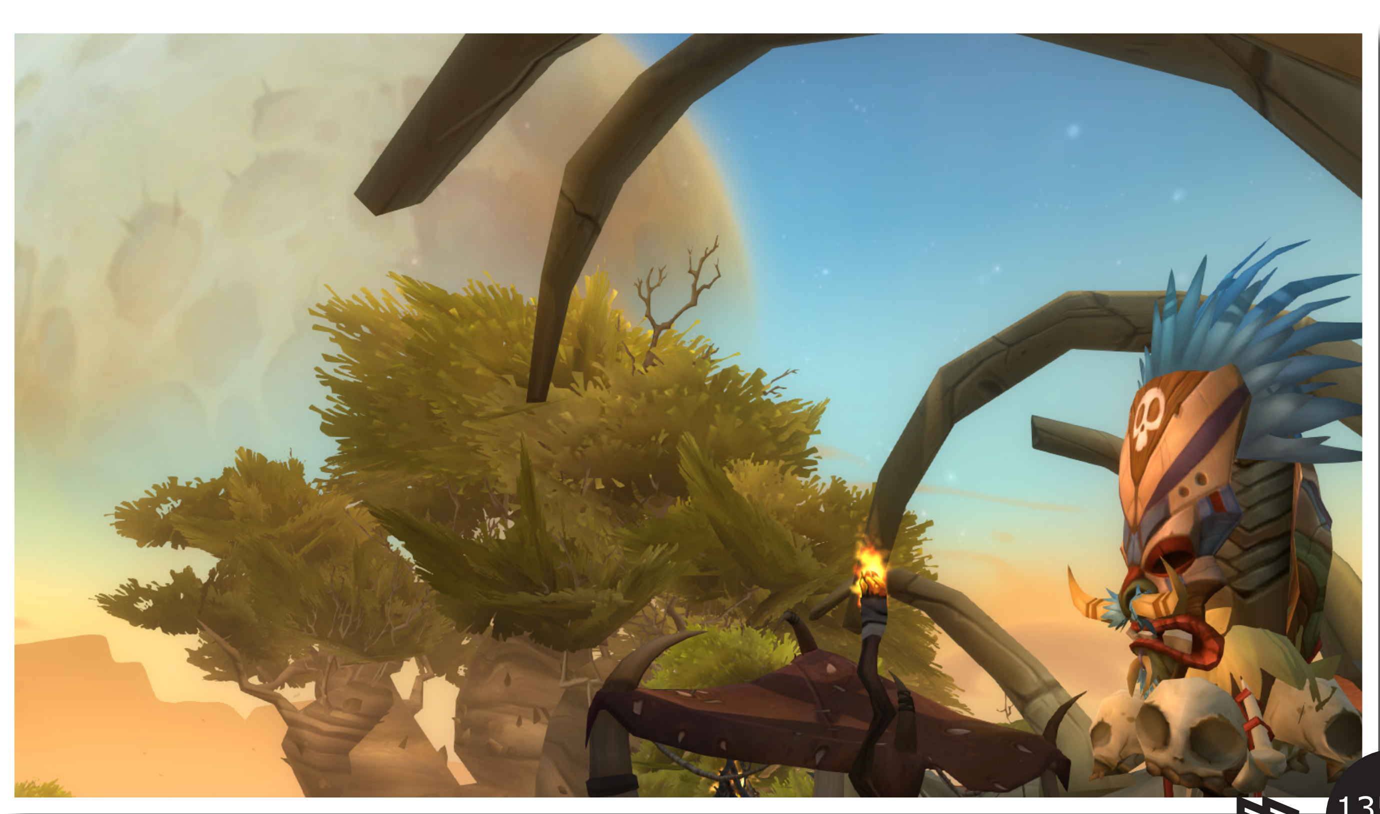


Como muchos otros MMO, WildStar cuenta con sus propios addon. Actualmente hay más de 500 y seguirán aumentando a medida que el juego avance. Os vamos a poner unos cuantos ejemplos de lo que podréis encontrar: Junkit (el típico addon para vender la basura automáticamente), Etooltip (Más información en el bocadillo que se muestra al pasar el ratón sobre los objetos), AMP Finder (encuentra a los vendedores de AMP, así como aconsejarte la mejor build entre otras cosas), Auto Quest Traquer (una mejora para el panel de seguimiento de misiones que nos permitirá, por ejemplo filtrar las quest por proximidad o por categoría)



tomar en serio gracias a su gran contenido y a su buena historia. Como ejemplo pongo el sistema de housing, por lo que podremos tener nuestra propia casa. Por supuesto otros juegos también tienen este sistema pero las posibilidades de creación de nuestra casa y lo que pongamos en ella son inmensas, desde un montón de estilos de casas diferentes a una inmensa cantidad de muebles y decoraciones que podemos poner. Además mientras más objetos tengamos en nuestra casa, si descansamos en ella, más ventaja tendremos al volver a conectarnos (el sistema de descanso que en otros juegos se gana en las posadas). Además también podremos "arreglar el jardín" agregando a este gran cantidad de combinaciones, como una mesa de trabajo o un portal, un jar dín o una zona donde hacer fiestas para invitar a nuestros amigos.

Si pasamos a hablar de nuestro personaje, tendremos seis clases a elegir con bastantes posibilidades de personalización, pues si elegimos por ejemplo la clase healer no significa que con las habilidades y el equipo adecuado no podremos ejercer de dps dado el caso. En cada clase podremos tener 8 habilidades más una extra a elegir entre treinta diferentes, creando un gran plantel de personalización de builds, lo que hará que nuestro personaje pueda ser único y no por ello sea un manco, como ocurre en otros juegos que si no llevas la build correcta no desempeñas lo suficiente en el juego. Además han añadido un sistema independiente llamado path que nos brindará la



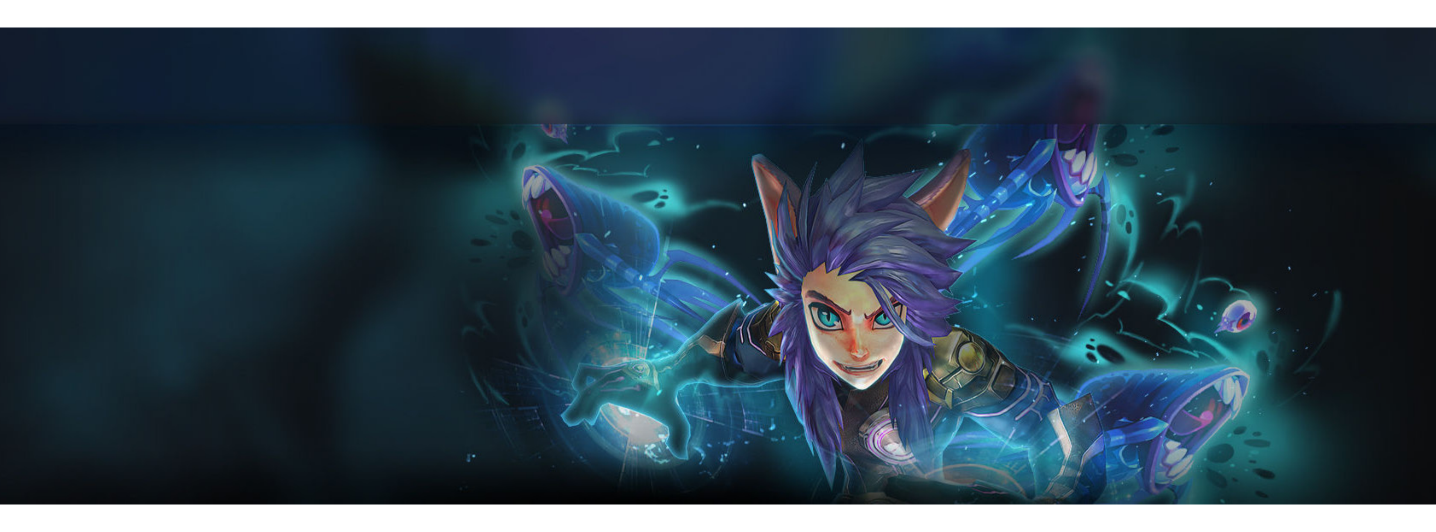


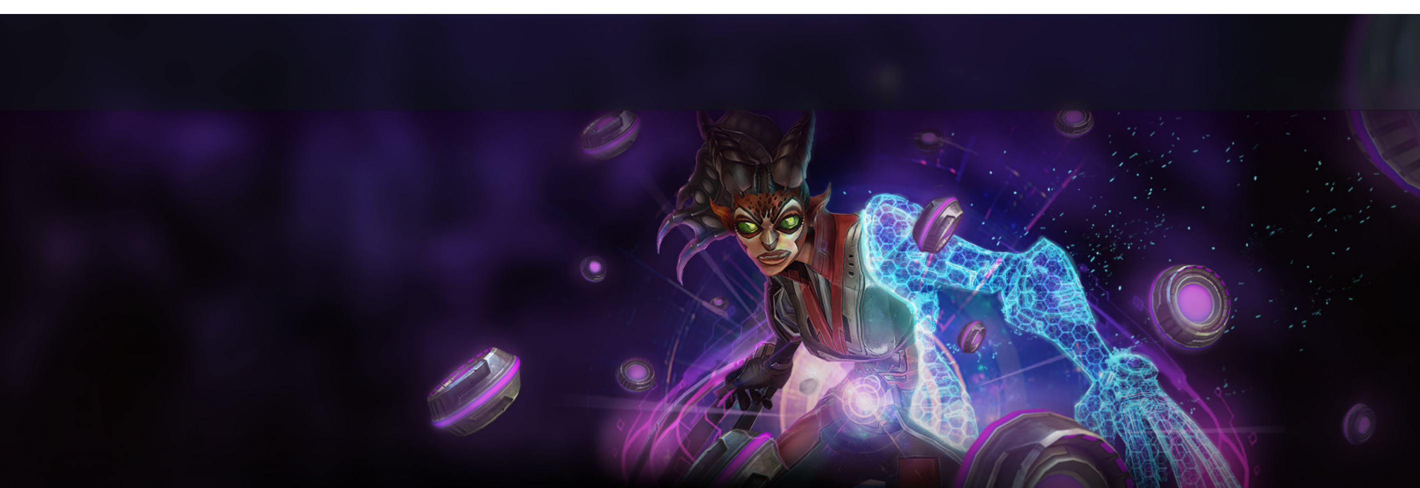
ELIGE COMO SE DESARROLLAN LAS MAZMORRAS

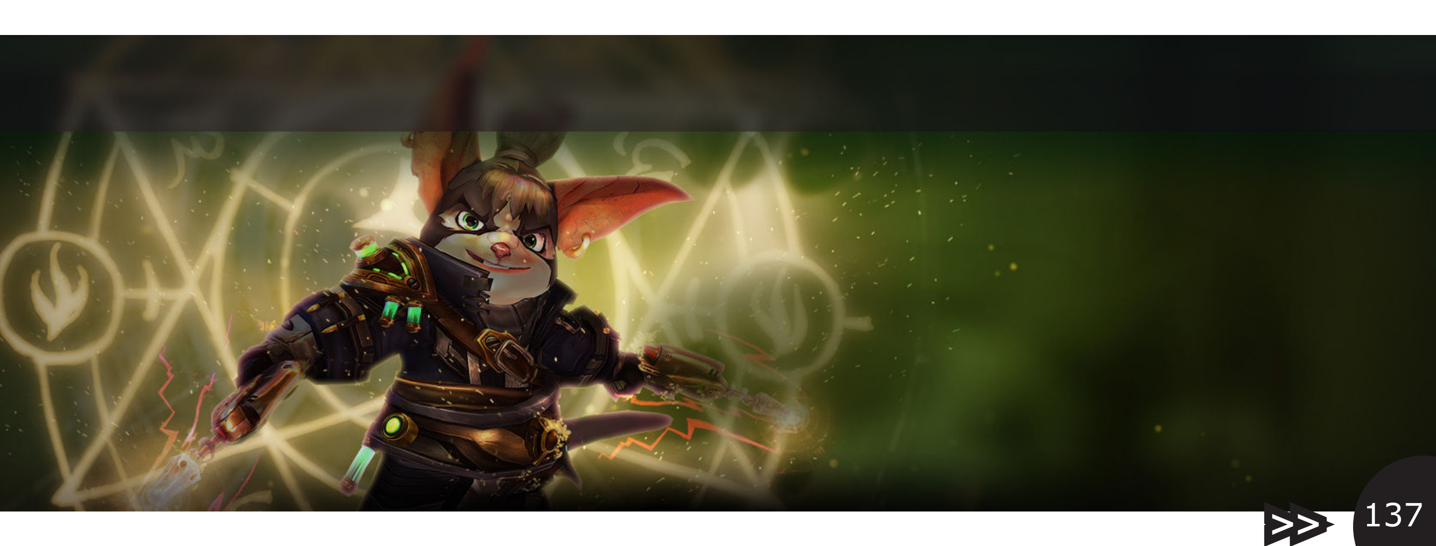
oportunidad de realizar misiones específicas para nuestro camino, porque no todo el mundo busca lo mismo en los MMO. Por ejemplo tenemos el Explorer con el que podremos acceder a zonas secretas mediante saltos más grandes, el Soldier que tendrá misiones en las que no dejará títere con cabeza o el Settler cuyas misiones son mejoras de los asentamientos cosa que permite acceder a mejores porcentajes de experiencia, velocidad, etc. e incluso a vendedores, pero no solo para él sino para todos los jugadores que estén por la zona. Por supuesto esto no es necesario para subir de nivel pero es una experiencia extra que nos ofrecen. El sistema de combate es sin duda muy diferenciado de lo que podríamos encontrar en juegos como WoW, ya que para empezar podemos estar en movimiento todo el rato. Se trata de un combate muy dinámico en el que es tan importante muestra habilidad como las skills de nuestro personaje, si tenéis la suficiente destreza es posible combatir contra un "jefe" nosotros solos y salir victoriosos, pero eso sí, tenemos que ser muy hábiles por que no son precisamente fáciles. Esto también da un toque especial al PvP, ya que como es obvio el equipo que llevemos será importante, pero lo será aún más como controlemos las habilidades de nuestro personaje y sobre todo sus movimientos. Pero desde mi punto de vista el ma-

yor atractivo son las mazmorras que podríamos clasificar en dos grupos, las clásicas y las aventuras todas ellas accesibles a partir de nivel 20.

Las primeras son las típicas de este tipo de juegos, pero con un mayor nivel de dificultad de lo que estamos acostumbrados, por lo que recomiendo que si vais a jugar con amigos las hagáis con ellos porque el buscador puede ser un poco frustrante dado la baja compenetración entre los miembros.









Las aventuras sin embargo tienen un poco más variedad de escenarios, además permitiéndonos tomar decisiones que alterarán su desarrollo (un ejemplo de este estilo son las mazmorras de Star Wars The Old Republic). Además al finalizarlas valorarán nuestro desempeño en la misma pudiendo obtener así mejores recompensas. Tanto en unas como en otras cabe destacar a los jefes finales que tienen un muy buen grado de dificultad, dado sus mecánicas y que además gracias a esto los hacen muy entretenidos. También tendremos dos raids de 20 a 40 jugadores llamadas Assaults con una gran cantidad de requisitos que nos hacen ver la gran dificultad que tienen estas.

Para finalizar os hablaré del apartado

GENERO: MMO

PLATAFORMA: PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: CARBINE STUDIOS



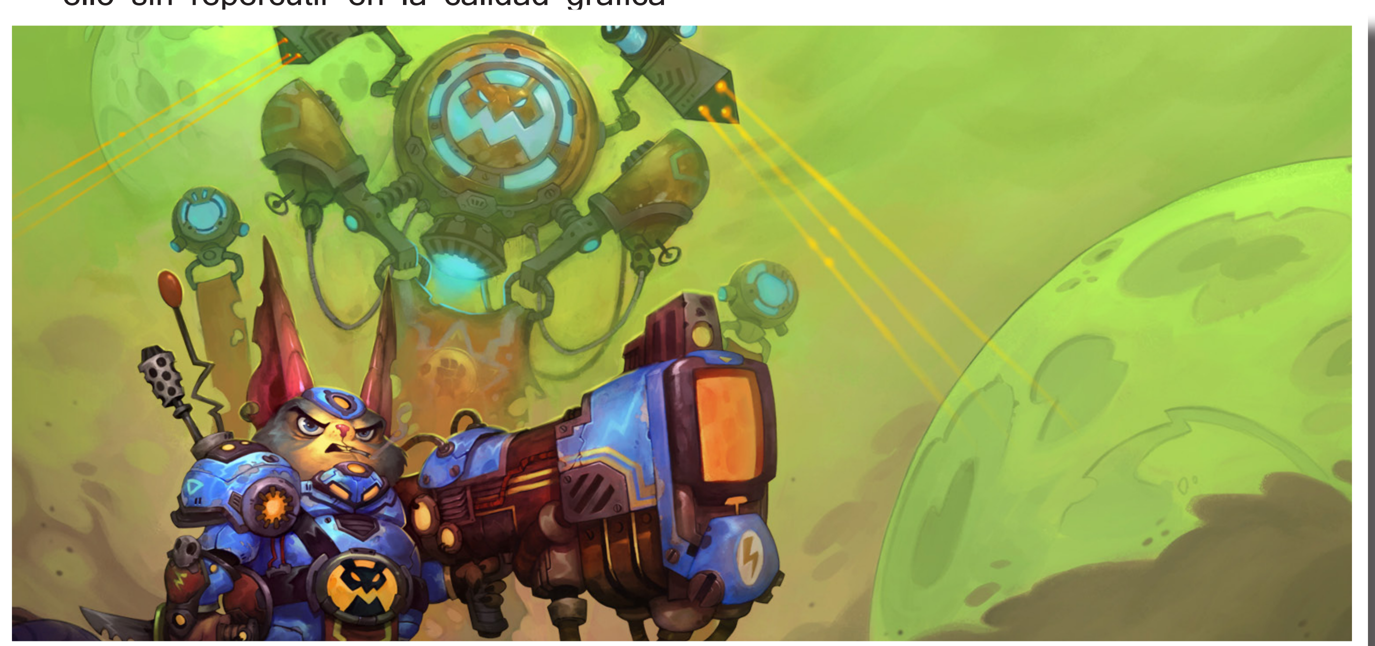
NOTA 9.0

WILDSTAR	
HISTORIA	9.3
GRAFICOS	9.0
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.7
TRADUCCION	10



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

gráfico y sonoro que, aunque también es novedoso ya lo comentamos en números anteriores. Nos encontramos ante unos gráficos de tipo cartoon como podrían ser los de Ratchet & Clank y unos paisajes muy coloridos pero todo ello sin repercutir en la calidad gráfica que es excelente. La música del juego está muy bien, introduciéndonos en el universo de WildStar a la perfección y respecto a los sonidos de las armas y de las criaturas que nos encontramos por esos mundos, están muy conseguidos.



CONCLUSIÓN

Un juego altamente recomendable para todo el mundo que nos dará muchas horas de entretenimiento y que está hecho tanto para los casual como para los hardcore gamers.



CINCO NUEVOS PERSONAJES Y SEIS NUEVOS NIVELES CON USF IV

La saga más popular de lucha, y la más jugada en el mundo llega con un nuevo juego Ultra Street Fighter IV aunque aún no se lanza a la nueva generación llegando a para PlayStation 3, Xbox 360 y PC

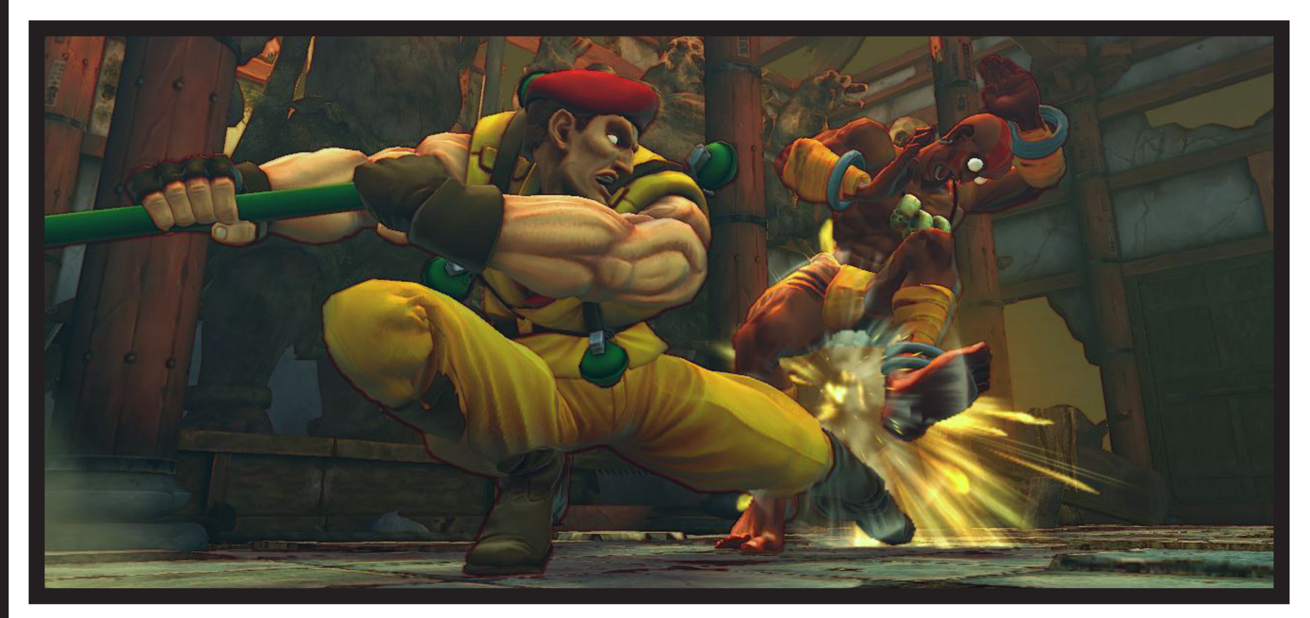
Ya estamos estrenando un nuevo juego de lucha de la saga Street Fighter y como siempre sorprendiendo y con nuevo contenido. Esta vez lo mejor es que contamos con cincos nuevos personajes. Esta es la saga más grande de juego de lucha que han pisado las consolas y por algo será. Siempre llega con nuevas mejoras, contenido y sorpresas y por algo será que hay tantos seguidores de Street Fighter. En este juego tenemos algo muy novedoso que lo notareis al jugar, que para este juego han escuchado todas nuevas opciones, consejos y peticiones para mejorar el juego y hacerlo más a nuestro gusto.

Como siempre queremos nuevos escenarios y luchadores esta vez conseguimos cinco nuevos Poison, Hugo, Elena, Rolento, y Decapre. Sangre nueva para



el juego que se mezclarán perfectamente con lo que ya venimos viendo anteriormente, se unen a la lucha, con nuevas animaciones y estilos de lucha únicos, que incrementan a 44 el masivo elenco de personajes disponibles. Y seis nuevos escenarios de batalla que son Pitstop 109, Mad Gear Hideout, Cosmic Elevator, Blast Furnace, Half Pipe, y Jurassic Era Research Facility. Cada personaje contará con su modo historia, y sería interesante que aunque sean muchos los probéis todos. Si, son muchas horas, , y habrá que usar muchos estilos de lucha distintos pero pensar que lo bueno además de conocer más a fondo cada personaje, al probar todo veremos cuales nos gustan más, con cuales nos sentimos más a gusto y cuáles serán los que nos harán ganar con nuestro estilo particular de juego en las partidas multijugador.

¿PARA CUÁNDO UN STREET FIGHTER EN LA NUEVA GENERACIÓN DE CONSOLAS?



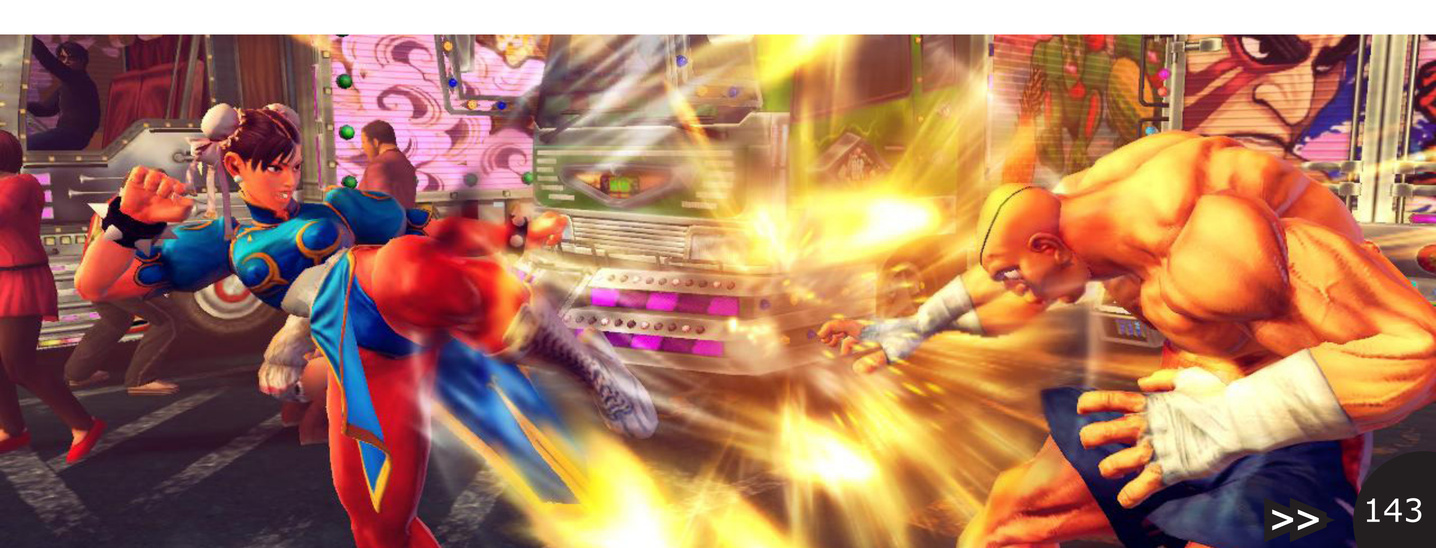


Además si compramos la versión física del juego contaremos con todos los trajes que han salido, valorados en unos 40 euros, menos claro está, los de los nuevos personajes, que primero tendrán que explorarlos un poco.

Si queremos aprender y practicar un poco podemos jugar al modo de Entrenamiento Online donde podemos prac-

ticar con nuestros amigos en red. Una buena forma de aprender con otros.

En lo que respecta a la jugabilidad es cierto que si sois buenos jugadores de otros juegos de la saga, si venís probándolos todos, las diferencias en este apartado os gustarán porque os ayudarán a mejorar vuestro juego, aunque para los nuevos tal vez sea cada vez más difícil ganar porque el machacar botones cada vez es menos útil. Ahora contamos con otro combo nuevo, el Ultra Combo Double. Este es mejor que los vistos anteriormente, porque podremos usar dos en un combate pero hará menos daño. Aprovechar las ventajas en los combates, ahora podéis manteneros más tiempo en el suelo, algo muy útil cuando veis o pensáis que nada más levantaros vais a recibir un daño extra con algún combo, esperar un poco más y sorprender vosotros al rival. También tenemos otro punto defensivo que ha sido incluido en esta edición y es Red Focus. Gracias a esto contamos con la posibilidad de recuperar algo de nuestra vida defendiéndonos de los golpes del rival, si conseguimos bloquearlos recuperarnos vida.



GENERO: LUCHA

PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: CAPCOM

12 www.pegi.info

ULTRA STREET FIGHTER IV

TRAYECTORIA	8.5
GRAFICOS	8.8
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.5
TRADUCCION	7.0

NOTA 8.9

REALIZADO POR ISA GARCIA



EL multijugador también está en este juego, pero eso lo sabíais ya porque cada vez son más las personas que buscan enfrentarse a enemigos de carne y hueso, a otras personas porque los bots ya no son rivales para ellos. Además de estas luchas contamos con el Modo Batalla en Equipo, tenemos la posibilidad de celebrar combates online 3 contra 3, donde podemos formar tándem con guerreros favoritos para luchar por la supremacía online. Y ahora ¿Por qué no subimos nuestros videos a YouTube? Pues ahora podéis subirlos directamente desde el juego.

CONCLUSIÓN

Ultra Street Fighter IV mejora los juegos vistos anteriormente. No nos deja de lado los otros, ni tampoco es distinto, es lo mismo que teníamos antes pero mejorado en calidad, jugabilidad, ampliación de personajes y escenarios, nuevos modos y ahora en parte modificado por los fans.

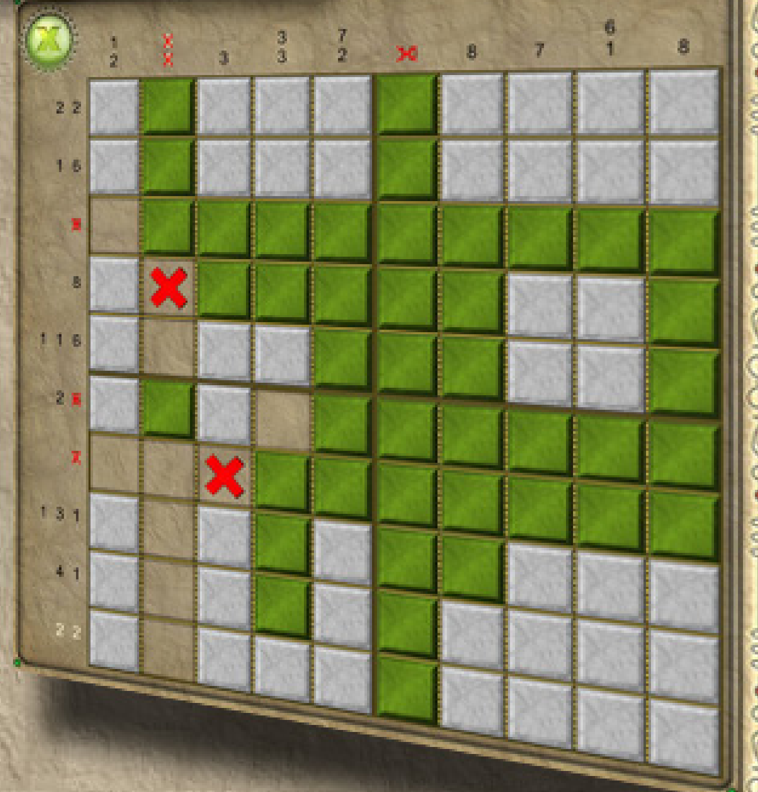






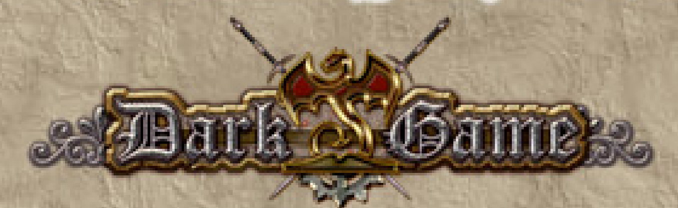
8 versiones disponibles





Accede a las descargas desde

www.darkgame.es/flippix_puzzle.html



GABYSOFT



COMPITE ONLINE CONTRA OTROS RIVALES PARA DEMOSTRAR QUE TU ESTILO DE LUCHA ES EL MEJOR

El primer UFC que entra a la nueva generación de consolas llega pisando fuerte

Para los que no conozca la UFC (Ultimate Fighting Championship) podemos decir que es la organización más grande de artes marciales mixta así que imaginaros que se puede hacer y que prestigio es ganar el título de campeón. Lo bueno y a la vez lo difícil de este deporte es que cada uno, cada personaje tiene su propio estilo, no hay un estilo determinado para luchar y por ello solo los mejores en su género llegarán lejos porque no será fácil a un boxeador pero alguien que combata usando Judo o Kickboxing y lo mismo para el otro, porque cada estilo tiene sus pros y sus contras, pero lo importante al final es tumbar al contrincante.

El juego comienza con un completo y extendido tutorial donde tendréis tiempo suficiente de aprender todo, aunque posiblemente tendríais y recomiendo que lo repitas pasados unos días porque es muy completo y si no sabéis como va



CUENTA CON UN MODO HISTORIA DONDE CREAREMOS UN LUCHADOR DESDE CERO

todo no vais a poner disfrutar del juego, porque claramente buscan que sea un simulador más que un juego árcade y cada movimiento, y cada ataque o reacción serán importantes y es rentable que los hagáis bien. No ganaremos solo machacando botones, seguro que no, no es un juego árcade que machacando sin parar al final ganamos por cansinos, aquí tenemos que demostrar ser bueno, tenemos que usar una estrategia, saber contraatacar los golpes que vayamos a recibir. Lo único malo tal vez del tutorial es que no podemos saltarnos ningún paso si no nos gusta o simplemente si se nos atranca.



Los personajes, el diseño y modelado de estos, es simplemente espectacular, y brillante. No creo que puedan parecer más reales tanto movimientos como texturas, porque parecen más que reales en todo momento. El movimiento también será muy real, se nota que han dedicado mucho tiempo a que los personajes sean lo más reales posibles, fijaros por ejemplo cuando dais una patada o recibís un puñetazo como funciona la física, vais a quedaros sorprendidos.

Lo que si tal vez sea una pega del juego es que cuenta con pocos modos de juego. Lo que nos encontramos está muy bien cuidado pero la variedad escasea un poco. Los modos que tiene son el modo carrera donde podremos diseñar y llegar al podio a nuestro propio luchador, el modo uno contra otro para jugar contra otros amigos, los retos y lo mejor, el modo multijugador. Peleas contra rivales que no son bot, contra otra gente, aquí si tendremos que demostrar lo aprendido para ser los mejores. Lo único malo aquí es que a veces si jugamos demasiado rato se nos hace pesa-

do porque peca de repetitivo, así que lo mejor es jugarlo en pequeños ratos para disfrutarlo cada vez que lo juguemos.

El juego, aunque no es muy necesario el audio, nos llega en inglés pero al menos con todo el menú en castellano. Y si hablamos de las BSO podemos decir que es la correcta, tendrá su estilo propio y nos hará meternos bien en el juego.

El juego también cuenta con una actualización gratuita reciente en la cual han aparecido tres nuevos luchadores (Matt "The Immortal" Brown, Mike "Quicksand" Pyle y Stipe Milocic) y varias mejoras en la jugabilidad como



GENERO: LUCHA | PLATAFORMAS: PS4, XBOX ONE
DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS | DESARROLLADORA: EA SPORTS



Provocaciones (donde podremos insultar y provocar al adversario, al presionar izquierda o derecha en el pad direccional), Atrapar patadas (Contaremos con la habilidad de coger las patadas (durante un contrataque desde la defensa) siempre que el oponente tenga la resistencia baja o sufra daños en la pierna), Derribos de una pierna a media guardia (Los derribos básicos de una pierna que realices con éxito ahora terminaran en media guardia) y Resistencia (La pérdida de resistencia ha sido ajustada cuando aciertas un ataque).

CONCLUSIÓN

EA Sports UFC nos enseña el mundo de la lucha libre tal y como es, con personajes que poco tienen que enviar a la realidad con sus movimientos, texturas y física de golpes, con un modo online para demostrar lo aprendido, cumpliendo con lo esperado pero a veces algo repetitivo ya que le faltaría algunos modos distintos en el que enseñarnos algo que no tengamos ya.



ATELIER RORONA PLUS THE ALCHE-MIST OF ARLAN LLEGA CON UNA HIS-TORIA NUEVA EN LA SAGA Y ADEMÁS CON MUCHAS MEJORAS QUE OS GUSTARÁN

Rorolina está de vuelta con nuevos amigos, aventuras, modos de juego mejorados y gráficos en 3D

Atelier Rorona Plus The Alchemist of Arlan es un nuevo juego de TECMO KOEI, desarrollador y editor global de software de entretenimiento interactivo reconocido por las series Dead or Alive, Ninja Gaiden, Dynasty Warriors y Samurái Warriors.

Atelier Rorona Plus se centra en las hazañas de Rorolina Frixell, uno de los personajes más queridos de la trilogía de Arland, una joven que trata de mantener su taller de alquimia para no ser desterrada del reino de Arland. Esta

vez tendrá como ayuda en la batalla sus mejoradas habilidades y la inclusión de nuevos amigos, como serán Astrid y Esty.

Arland, un pequeño reino ubicado al borde de un vasto continente; aislado y afectado por la pobreza, la fortuna sonríe al reino cuando se descubren, una unas ruinas cercanas, unas reliquias ancestrales llamadas 'Maquinas'.



En este reino no había más que un altelier de alquimia. En este altelier antes no de paraba a trabajar, pero ahora tras el descubrimiento de las Máquinas apenas se acercan clientes. Comienza todo cuando vemos el mundo va bien, al menos la Rorola hasta que llega un mensajero del rey con un decreto en el que el taller cerrará si en un plazo de tres años si no demuestras que es un negocio que funciona y es útil. La dueña parece no tener problema con ello y aparte de mandar todo el trabajo a Rorona le deja la tienda y desaparece. Menos mal que al menos le da un libro de Principias para la Alquimia, el mismo que recibió de su maestra cuando comenzó.



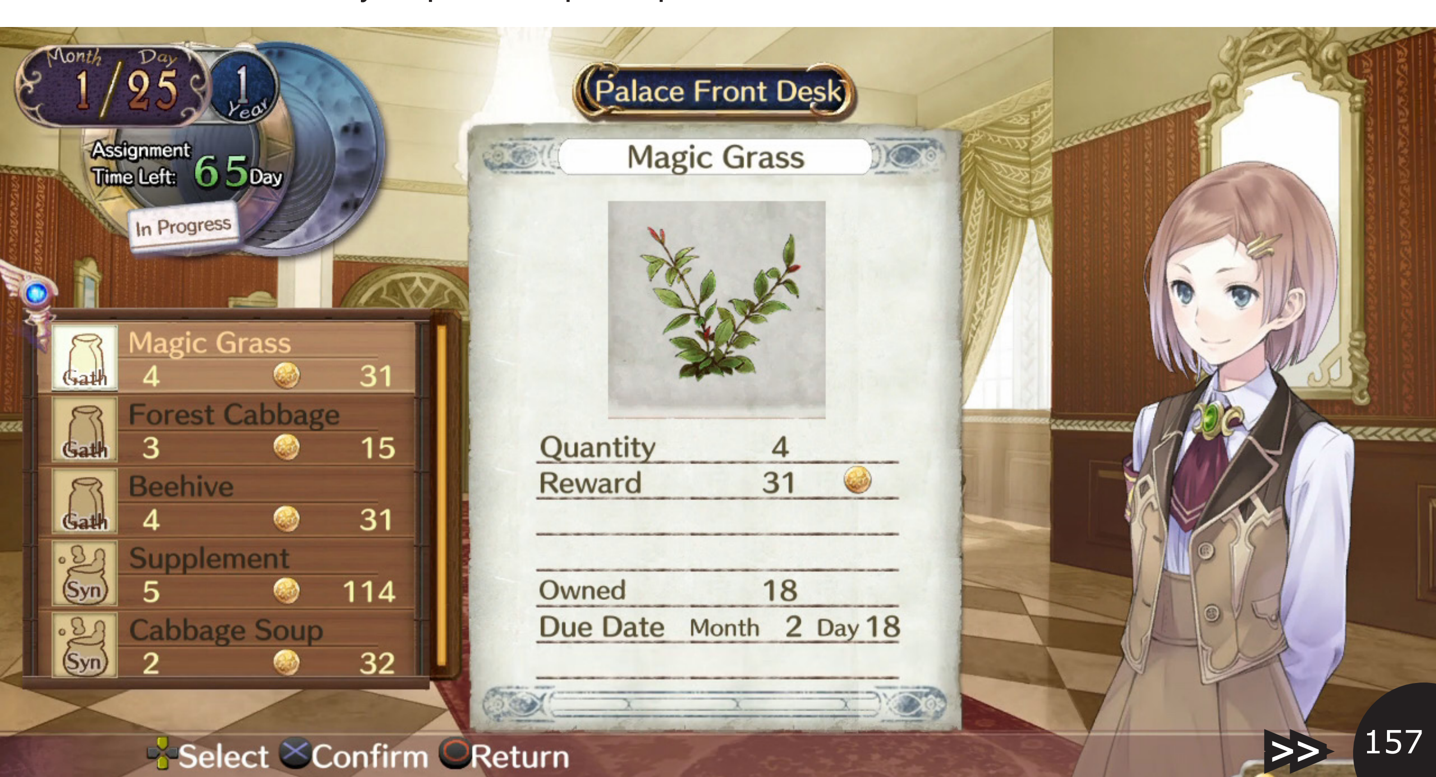


EXPLORA EL MUNDO EN BUSCA DE MATERIAL PARA TUS POCIONES

Lo más importante, y en lo que se centra el juego es en la alquimia. Tendremos que hacer diferentes pociones buscando los materiales en nuestro camino. Podremos elaborar objetos nuevos para usar o usar las pociones para las batalles, depende de las que vayamos creando. El juego se basará en una serie de objetivos y misiones que nos irán dando para por una parte conseguir que mejoremos nuestro nivel de alquimia y que visites los diferentes lugares que incluye el mundo y por otro para que no nos cierren la tienda de alquimia porque si no conseguimos los objetivos que nos van enviando cerraran la tienda y no terminaremos el juego.

La variedad de pociones a realizar es bastante elevada y también de objetos a usar, además de que cada uno tendrá su nivel y su calidad que esto será también muy importante para que nos salgan mejores pociones y que no fallemos. Estará bastante divertido irnos a nuestra olla e ir removiendo hasta que consigamos una buena poción. Estas serán esenciales en el juego porque en las batallas que hagamos a lo largo del mundo en los caminos que vayamos pasando para llegar a conseguir nuevos objetos nos harán falta. Hay que tener en cuenta que en las batallas irán bajando nuestra vida y la de los compañeros y no se recuperará después de varias batallas. Solo se recuperan con pociones o durmiendo.

Si nos centramos en la batallas, tenemos un juego de rol por turnos. Muy entretenido la verdad. Cada uno tendrá un orden de ataque pero a veces se alterará este orden para mejor o peor según las pociones o ataques que hagamos. Podemos mejorar nuestra velocidad,





o atacar al más rápido para matarlo y subir puesto. También tendremos la posibilidad de defender a nuestra protagonista cuando van a atacarla con uno de los aliados pulsando un botón en el momento indicado, y al revés, cuando hagamos algún ataque especial tenemos posibilidad de unir nuestros aliados al ataque si somos rápidos en pulsar un botón. Después de cada batalla ganaremos además de experiencia ingredientes para usar en nuestras pociones que seguramente algunos de ellos no están en el camino para encontrarlos.

El entorno gráfico es muy bueno, con escenarios bien iluminado, con muchos detalles y unos detallados personajes. Solo echamos de menos más profundidad en los escenarios y que tal vez no

GENERO: ROL

PLATAFORMA: PS3, PS VITA

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: GUST



ATELIER RORONA PLUS THE ALCHEMIST OF ARLAND

HISTORIA	7.0
GRAFICOS	7.5
MUSICA	8.4
JUGABILIDAD	7.0
TRADUCCION	3.8

NOTA 7.0



REALIZADO POR CARMEN RUIZ

fueran tan lineales pero es cierto que lo que busca el juego es usar la alquimia. También hay que dar un punto bueno cuando vemos a los personajes en las conversaciones al estilo japonés, donde vemos los personajes en pantalla sin movimiento aunque cambiando de frames de vez en cuando con el texto debajo. Estos personajes si es cierto que están muy muy bien dibujados, cuentan con muchas expresiones faciales y le dan mucha vida al juego.

La banda sonora y los sonidos del entorno al igual que otros juegos de la saga son muy buenos. Hay que puntuar altamente a esta porque además de ser increíble le da al juego los diferentes ambientes que necesita, ya sea momento de seriedad, amor o diversión.

Respecto a la traducción, el juego está vez está completamente en inglés, ya que el anterior no pudimos disfrutar del audio en este idioma porque era en japonés. Nos gustaría que estuviera en castellano, al menos los subtítulos pero hay que decir que está en un inglés perfecto porque además de ir despacio se entiende muy claramente.

Para finalizar deciros que el juego soporta Cross Save para que podais jugar al jugeo en Playstation Vita.

CONCLUSIÓN

Atelier Rorona Plus The Alchemist of Arlan es un juego para seguidores de la saga, aunque hay que decir que yo no he jugado mucho a la saga y me ha gustado bastante porque es un juego muy entretenido y con puntos muy graciosos. Poca profundidad en los escenarios, combates de rol por turnos bastante amenos, un gran toque artístico, una historia entretenida y una música espectacular.



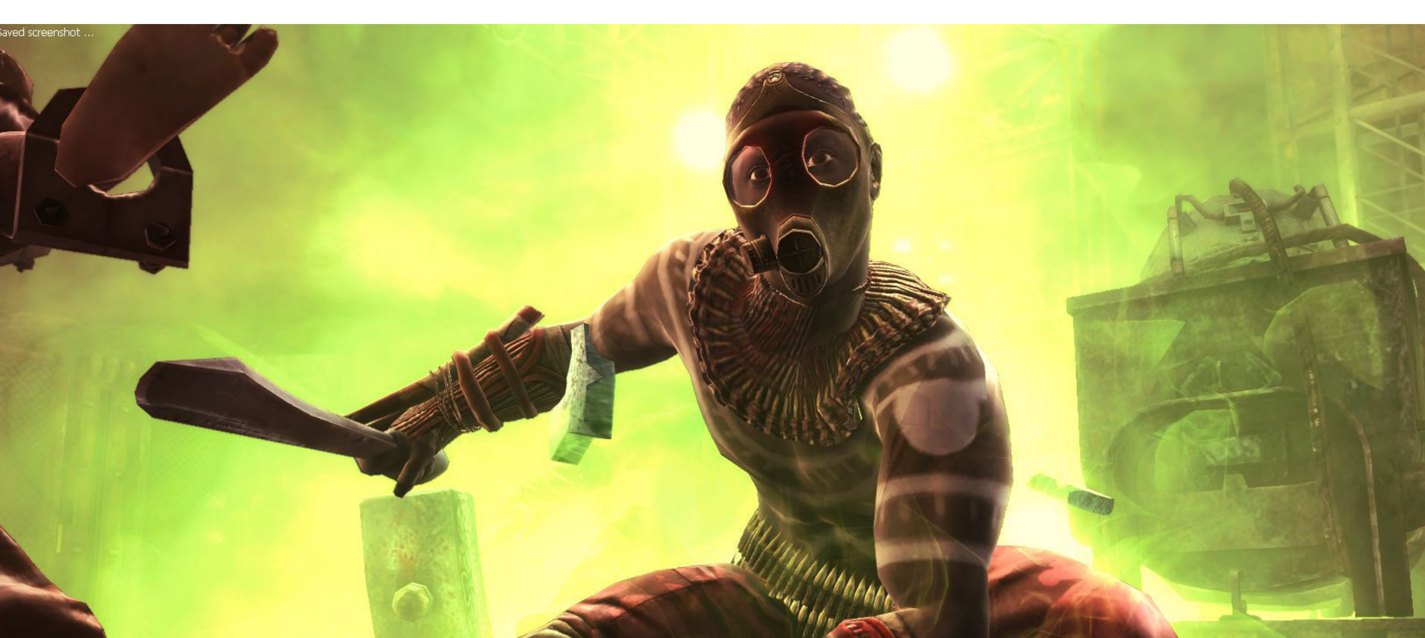
COMBATES CONTRA OTROS GLADIADORES EN LAS ARENAS

Blood Bath es un juego de peleas de gladiadores donde solo sobrevivirán los más fuertes

El juego ha sido desarrollado por el estudio español Freedom Factory Studios al igual que Kick-Ass 2, disponible para PC, PlayStation 3 y Xbox 360. Al igual que con Kick-Ass 2, se nota que han puesto todo el espero en hacerlo y es un juego entretenido aunque ciertamente se queda bastante corto, pero estamos contentos que las desarrolladoras de nuestro país comiencen a arriesgar en grandes proyectos como este y que así un día estemos plagamos de triples AAA en el mercado.

Contaremos con cinco personajes para elegir desde el principio, y si jugáis un poco podréis desbloquear un sexto, una vez conseguido esto, ya nada nuevo que obtener. El diseño de estos es muy pobre y los escenarios cuentan con pocos detalles, tan pocos que parecen casi ser una mera imagen.

El juego cuenta con dos modos, uno de



entrenamiento donde podremos probar el funcionamiento del juego y ver como irán las batallas y otro que será multijugadores donde realmente tendremos que demostramos que tan buenos somos. Competiremos en distintas arenas contra otros luchadores/gladiadores donde durante un tiempo limitado tendremos que matar al mayor número posible para conseguir más puntos que nuestros rivales. No importa si morimos, ya que tras unos segundos volveremos a renacer para seguir pegando lo que podamos. En los escenarios también tendremos que tener cuidado con el entorno porque a veces saldrán unos pinchos del suelo que pueden acabar con nosotros. El multijugador realmente se subdivide



en cuatro modos más. Algo es algo, aunque es con lo único que cuenta el juego, algo pobre que no hará que nos enganchemos tantas horas como las esperadas. Los modos son: BloodBath (donde lucharemos cuatro jugadores, cada uno por su vida), Judgement (donde luchamos por equipos de dos o de tres jugadores, ahora no solo contamos nosotros), Wagon (además de matar tendremos que hacer algo más, tendremos que empujar una carretilla hasta la base enemiga para conseguir más puntos que el otro equipo) y finalmente Domination (Como su nombre indica, habrá que ir a los puntos de control que están en el escenario para conseguir dominar al enemigo).

El combate será sencillo porque contaremos con dos botones para pegar: el cuadrado y el triángulo. Con combinaciones de ellos también haremos algunos combos que harán más daño porque solo machacar un botón no nos servirá para ganar la partida.



También cada personaje contará con una habilidad única y especial que se desbloqueará en la batalla cuando hayamos pegado unos cuantos golpes.

Hay que comentar que nos ha sido bastante difícil encontrar gente para jugar con nosotros, menos mal que en esto si lo ha hecho bien los desarrolladores y al menos podemos competir contra bots, pero nos hubiera gustado luchar todo el rato contra otras personas.

La IA de los personajes es simple. Siguen unos estándares muy básicos y no hacen por ayudar. Por ejemplo, como hemos dicho antes, cuesta encontrar gente online, pues en el modo Wagon no ayudan nada, al igual el equipo contrario tampoco mueve la carretilla, ¿Entonces? Pues sencillo, si nos dedicamos solo a mover la carretilla por primera vez hasta llegar a la base enemiga ya solo es cuestión de esperar porque nadie más la tocará... la verdad es que hubiéramos esperado un poco más de la IA de los PNJs.

Sorprendentemente aunque la desarrolladora es española no contamos con el audio en castellano, nos ha sorprendido un poco. Los menús al menos si están todos en nuestro idioma.

CONCLUSIÓN

Bloodbath es un juego carente de vida, esta flojo en todos los apartados y cuenta solo con modos multijugador, tal vez un modo offline hubiera dado algo de vida al juego. Lo mejor de todo es que cuesta 20 euros aunque el contenido es pequeño y no llega los mínimos en ningún apartado.



KICK-ASS 2 PATEARÁ EL CULO A TODOS

Kick-Ass 2, el videojuego oficial de la película ha llegado a nuestras consolas para seguir haciéndonos pasar un buen rato pero esta vez, nosotros como protagonistas

El juego ha sido desarrollado por el estudio español Freedom Factory Studios y editado por Ingress, "Kick-Ass 2" estará disponible para PC, PlayStation 3 y Xbox 360. Se nota que han puesto todo el empeño en hacer Kick-ass 2 y es un juego entretenido aunque ciertamente se queda un poco corto aun, pero estamos contentos que las desarrolladoras de nuestro país comiencen a arriesgar en grandes proyectos como este y que así un día estemos plagados de triples AAA en el mercado.

El protagonista será Dave Lizewski, conocido con Kick-Ass. Este irá guiado por una serie de llamadas telefónicas de Hit-Girl. La historia en sí es la misma que la película así que mejor no contarla para que la veáis.

El estilo de juego es un clásico beat 'em up en el que podremos revivir las mejores escenas de la película, controlando al héroe disfrazado y luchando contra montones de enemigos que amenazan la seguridad en las calles de Nueva York.


KICK-ASS 2
NIGHT BITCH
>>



Los combates se hacen un poco monótonos porque aunque contamos con distintas combinaciones de botones (cuadrado y triangulo) con ataques bien diferenciados, en pocos minutos se nos hacen un poco repetitivos, ya que lo que nos da son ataque, retroceder, ataque, retroceder, ataque... si intentamos hacer más de un golpe por vez recibiremos unos cuantos nosotros. Lo que si podremos usar será una amplia variedad de armas para aporreas o cortas a los enemigos y hacerles más daños. También contaremos con unos ataques finales que nos avisarán con una imagen del botón a pulsar sobre la cabeza del enemigo que nos servirá para machacarlos definitivamente, aunque las animaciones son cortas y alguno lentas. En algunos momentos contaremos con un ataque más poderoso en el que usaremos un táser para hacer bastante daño a los enemigos que estén cerca de nosotros. Es una pena que suene todo esto mejor de lo que luego vemos, ha faltado pulir el combate y lo mejor de ellos son los golpes de gracia pero le ha faltado un poco de fluidez.

La variedad de los enemigos si está bien pero ciertamente se queda un poco corta, y los escenarios aunque varios, estarán faltos de profundidad. También es cierto que han buscado dar un estilo



más comic con unos toques coloridos y unas líneas muy marcadas y unos efectos acorde con el estilo, por ejemplo oscurecer la pantalla y mancharla de sangre cuando recibimos golpes o congelar la pantalla cuando hacemos algunos golpe especial. Una cosas que no nos ha gustado aunque, eso es cuestión de gustos, es que cada vez que mueres tiene que volver un buen trozo si te encuentras en el principio del punto de guardado pero al menos cuando llegas al punto donde estabas antes lo enemigos eliminados no vuelven a aparecer. La IA no es muy buena porque además de una serie de movimientos fáciles de adivinar, los enemigos te atacarán de uno en uno por lo que las batallas podemos hacerlas certeras, para no morir pero pesadas porque serán siempre lo mismo.

El juego gana un poco de contenido porque tenemos que tachar los grafitis que encontramos en la pared y usar la wifi que llevamos para encontrar las zonas con cobertura pero será también fácil y algo aburrido cuando llevemos algo de juego.

El juego llega con el audio en inglés y unos subtítulos en inglés que a veces cuestan de seguir. Posiblemente el juego hubiera ganado algunos puntos si lo hubieran traducido al completo.

CONCLUSIÓN

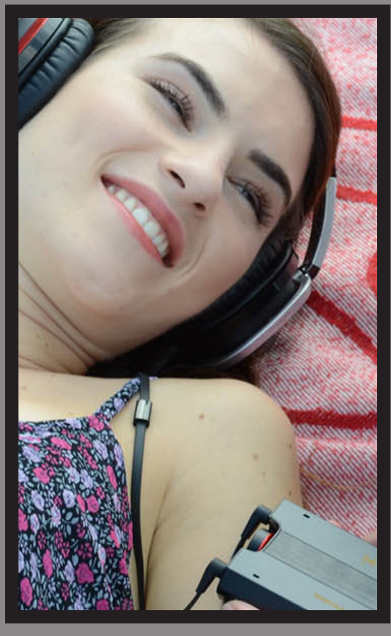
Lo mejor de Kick-Ass 2 es que sigue bastante la película con su bromas y sus personajes pero lo malo es que está a nivel bajo en todos los aspectos. Hubiera ganado un poco más si hubiera salido al mismo tiempo que la película o se hubieran centrado en algún aspecto a destacar.

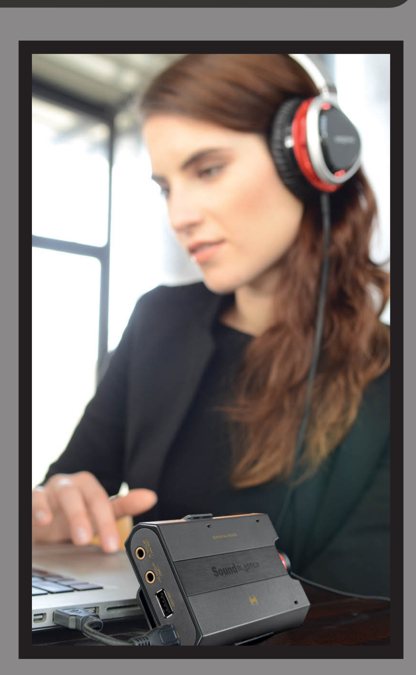
ALLGAME

SOUND BLASTER ROAR LLEGA A EUROPA

Este nuevo altavoz portátil inalámbrico, con tan sólo 1 Kg de peso y un tamaño compacto, ofrece una excelente calidad de audio gracias a dos amplificadores, uno dedicado a tonos bajos/medios y otro dedicado a tonos agudos. Dispone de un botón denominado "ROAR", que permite aumentar la profundidad de sonido, para que llegue por igual en un área mayor sin defectos en la calidad y limpieza del sonido. Incluye micrófono para conferencias, puerto para tarjetas MicroSD para poder reproducir tus archivos. Incluye lo último en tecnología NFC y Bluetooth permitiendo conectar nuestros móviles de la manera más rápida y sencilla. También es posible conectar el altavoz a nuestro PC o MAC mediante USB. Tiene función "Hora de irse a dormir" que nos acompañara por las noches al acostarnos, de manera que el dispositivo reduce su volumen gradualmente hasta apagarse. Ya disponible en Europa por 149,99€.





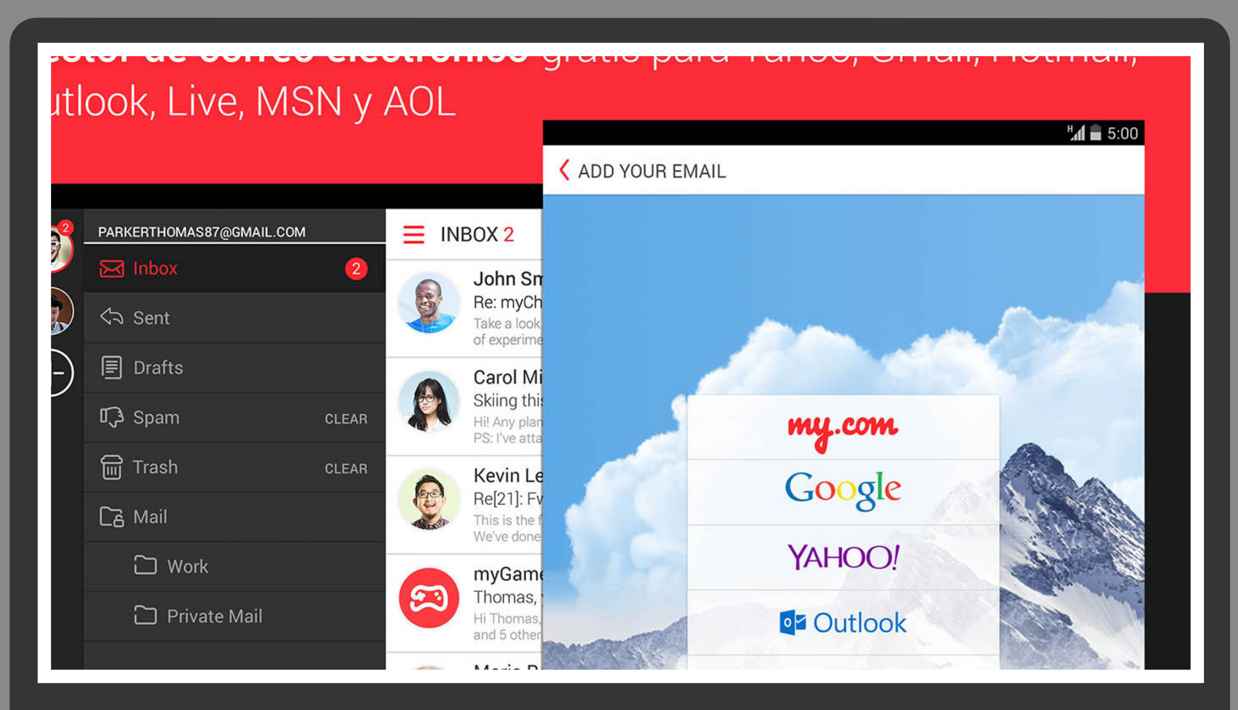


SÓLO APTO PARA GAMERS EXIGENTES

Razer crea un teclado para los "gamers" más exigentes, en colaboración con el equipo profesional de deportes electrónico Counter Logic Gaming (CLG) han desarrollado lo que denominan el teclado perfecto para juego profesional. Permitiendo generar acciones más precisas a mayor velocidad en comparación con los teclados mecánicos actuales y un ciclo de vida de 60 millones de pulsaciones. Viene personalizado con tonos y el logo del equipo, así como retroiluminación blanca en todas sus teclas. Ya disponible por 149.99€



EL CLIENTE DE E-MAIL PARA ANDROID E IOS, MYMAIL, SE CONVIERTE EN LA ALTERNATIVA MÁS POPULAR EN ESPAÑA



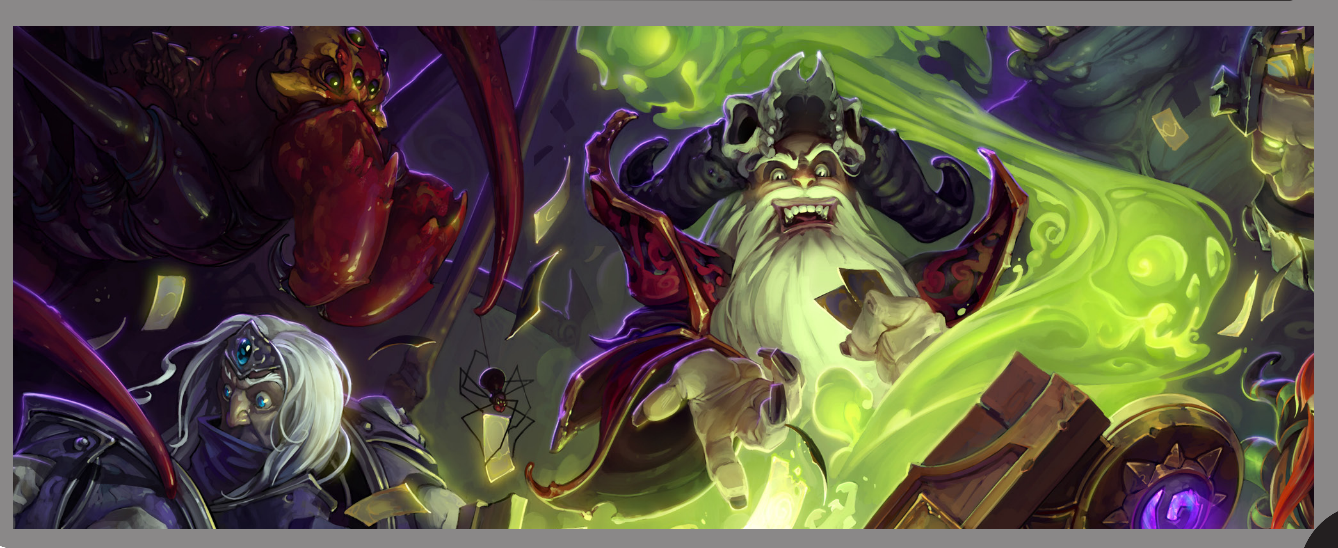
myMail, la app de My.com que permite utilizar múltiples cuentas de correo se han convertido en la alternativa más descargada en España al cliente preinstalado en iOS o Android. Los datos ofrecidos por la compañía de análisis de mercado de apps, Distimo, indican myMail ha sobrepasado a sus más directos competidores, como K-9 Mail, CloudMagic, Boxer Lite e incluso Mailbox. El cliente de My.com se ha convertido en el cliente preferido de los usuarios en Android e iOS.

myMail está disponible para iOS y Android. Ofrece una gran cantidad de características diseñadas para satisfacer a los usuarios casuales y a los profesionales en el uso del e-mail. La app puede integrar cuentas de Gmail, Hotmail, Live, Outlook, MSN, iCloud, AOL, Yahoo mail y my.com. Acepta todo tipo de correos IMAP y POP3.

En abril de 2014, My.com anunció la creación de @my.com, anunció el primer servicio de correo exclusivo para móviles y accesible desde la propia app, my Mail. Diseñado para los usuarios de móviles desde cero, los diseñadores han llevado al límite su intuitivo manejo consiguiendo un hito en la industria de la seguridad; los usuarios pueden crear su cuenta de correo sin utilizar ningún tipo de contraseña, a la vez que ofrece una mejor seguridad a los accesos no autorizados.

PREPÁRATE PARA ENFRENTARTE A LA MALDICIÓN DE NAXXRAMAS

La maldición de Naxxramas es la primera aventura para un solo jugador de Hearthstone en la que avanzaréis por cada una de las cinco alas únicas de la mazmorra y obtendréis nuevas cartas para vuestra colección de Hearthstone al derrotar a los jefes icónicos que os encontraréis por el camino.Cada jefe que derrotes te recompensará con una carta nueva que podrás incorporar a tus mazos inmediatamente. ¡Hay más de 30 cartas nuevas esperándote! Las cinco alas son: el Arrabal Arácnido, el Arrabal de la Peste, el Arrabal Militar, el Arrabal de los Ensamblajes y la Guarida de la Vermis. Podéis completar los arrabales en el orden que queráis, pero hay que completar cada ala en el orden establecido. Cada jefe final nos entregará dos copias de una nueva carta neutral, pero si además lo matamos con el héroe correcto, completaremos un desafío de clase. Lo cual nos dará una nueva carta de clase. Y por si esto fuera poco, completando cada ala de nos darán también una carta legendaria. Pero no os penséis que será fácil pues cada jefe tiene su mecánica única que tendremos que averiguar para poder derrotarlos. Y como si del mismo WoW se tratara, también tenemos un modo heroico, que se desbloquea al despejar un ala de Naxxramas por primera vez. Actualmente ya están abiertas todas las alas incluida la Guarida de la Vermis donde tendréis que enfrentaros con Sapphiron, la vermis no-muerta al servicio del Rey Exánime.



LLEGA LA NUEVA GENERACIÓN ICQ



La posibilidad de realizar llamadas de vídeo es una de sus más interesantes características de esta renovada versión de ICQ. Durante la conversación, el usuario puede cambiar entre el llamada de audio o vídeo a voluntad, simplemente con un clic. La nueva versión de ICQ te permite charlar con un grupo de amigos seleccionando a los participantes desde el comienzo, o añadiendo tantos nuevos participantes como quieras a un chat en activo. Puedes cambiar el título de tema de la conversación en cualquier momento o invitar a nuevos participantes a unirse al chat. La nueva versión permite enviar mensajes a cualquiera de tus contactos, ya usen ICQ o no, mediante SMS completamente gratuitos. La respuesta a los SMS aparecen en la ventana de tu chat de ICQ. Además de las opciones habituales en cuanto a vídeo y fotos, la nueva versión soporta enviar cualquier tipo de archivo, como archivos .DOC o PDFs, fotos, vídeos, que incluso pueden crearse con la propia app ICQ Los desarrolladores han añadido también un montón de divertidos stickers gratuitos que se unen a los tradicionales emoticonos.

ICQ está también disponible para los usuarios de Windows y Mac, así como para dispositivos móviles basados en las populares plataformas: (iOS, Android, Samsung Bada, Symbian, Java, BlackBerry, y Windows Phone). Visita: www.icq.com/es

TAL Y COMO YA SE HABÍA ANUNCIADO, EL HÉROE DE LA ALDEA OCULTA DE LA HOJA TENDRÁ UNA VERSIÓN ROBÓTICA EN EL NUEVO JUEGO NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM REVOLUTION

Los amantes de NARUTO SHIPPUDEN disfrutarán de un nuevo modo en solitario, un Torneo Mundial Ninja en el que estrategia, habilidad y coraje serán sus mejores aliados para alzarse con la victoria en este gran combate. ¡Además, el enigmático y mecánico Mecha-Naruto va a sembrar el caos en la isla del Torneo Mundial Ninja! Y por si fuera poco, se dice que, durante el viaje a la isla del torneo, Naruto ha unido fuerzas con Hinata para sacar a relucir una nuevo y terrorífico técnica definitiva combinada.

La versión de NARUTO SHIPPUDEN: Ultimate Ninja STORM REVOLUTION para PS 3 y Xbox 360 llegará a Europa, Oriente Medio y Australasia el 12 de septiembre. La versión de STEAM estará disponible el 16 de septiembre de 2014



LO ÚLTIMO DE KINGSTOM



Auriculares exclusivos, almohadilla para ratones "gamers", y memoria DDR4 con tecnología HyperX son los últimos y más novedosos productos de la firma para el mundo "jugón". Los auriculares diseñados con almohadillas de espuma con memoria, micrófono desmontable y alta fidelidad de sonido realizaran las delicias de cualquier jugador tanto en PC, móvil (con adaptador), tableta, PlayStation 4 y Xbox One. "Skyn" es la primera almohadilla del ratón de HyperX. Cuenta con recubrimiento doble en su alfombrilla, de alta calidad para los jugadores más exigentes. Los jugadores pueden elegir entre dos superficies diferentes (velocidad o precisión).

Con las últimas memorias DDR4 de Kingston disponemos de rendimiento exclusivo a más de 3000MHz con un consumo eléctrico menor en nuestros equipos. Ya que la marca asegura que el panorama de la informática pasa por mayor rendimiento con menor consumo.

CAMPEÓN MUNDIAL YU GI OH! ¡¡TGC CON 19 AÑOS!!

Sehabi Kheireddine, Canadiense, 19 años y nuevo campeón mundial de Yu GI Oh!. El 9 y 10 de Agosto se celebró el torneo mundial del famoso juego de cartas, este año desde Italia. Tras 22 duelos de cartas, Kheireddine se alzó con el codiciado premio. Además del título de Campeón del Mundo de Yu-Gi-Oh! TCG, se llevó a casa un trofeo exclusivo de ganador y una copia de "The Twin Kings, Founders of the Empire", una carta de premio diseñada exclusivamente para este torneo. Aprovechando el gran evento, se presentó una nueva expansión de sobres, "Alianza de Duelistas".

Para los amantes de Yu Gi Oh! no desesperéis, ya que el próximo show europeo se celebra los días 6 y 7 de Septiembre en Madrid.



COMIENZA LA CELEBRACIÓN DEL PRIMER ANIVERSARIO DE FINAL FANTASY XIV ONLINE



Para conmemorar el primer aniversario de FINAL FANTASY XIV: A Realm Reborn, Square Enix celebrará eventos especiales para los fans, cuyos detalles se desvelarán a través de la página oficial del aniversario: http://www.finalfantasyxiv.com/anniversary.

Entre otras acciones, se pone en marcha una campaña de acceso gratuito que durará hasta el 1 de septiembre y ya ha comenzado. Durante este período, los jugadores que hayan comprado y registrado Final Fantasy XIV y no tengan una cuenta activa, podrán volver a unirse a la aventura de forma gratuita.

No te pierdas las nuevas ilustraciones de la cuenta atrás del aniversario y únete a las celebraciones que incluirán eventos como: Fuegos artificiales, mensajes de los desarrolladores, cuentos de los protagonistas y mucho más...

100.000$ “EN JUEGO” CON DOTA 2

La compañía independiente de eSport más grande del mundo, anuncia su próximo torneo de Dota 2 en el fantástico “Madison Square Garden” el 9-10 de Octubre, como joya de la corona de entretenimiento interactivo para la Super Week de Nueva York de ReedPOP.

Como el mayor evento competitivo de gaming de la Costa Este, miles de fans de los videojuegos disfrutarán de los mejores equipos en las finales del torneo mundial de Dota 2.

El evento será retransmitido en ESL TV y en sus canales de Twitch. En premio nada más y nada menos que 100.000$



TALES OF XILLIATM 2 YA ESTÁ DISPONIBLE EN EUROPA, ORIENTE MEDIO Y AUSTRALIA



BANDAI NAMCO Games Europa lanzó el pasado día 22 de agosto TALES OF XILLIA 2 en exclusiva para PS 3.

Ha pasado un año desde los épicos acontecimientos vividos en TALES OF XILLIA. Ludger Kresnikn es un joven amante de la cocina que vive con su hermano mayor y con su gato, Rollo. Mientras se dirigía a su primer día de trabajo en una cafetería local, se encuentra con una joven llamada Elle Marta. Sus caminos se cruzarán cuando se ven involucrados en un accidente que cambiará sus vidas para siempre.

Las elecciones también formarán parte intrínseca del sistema de combate de TALES OF XILLIA 2, que supondrá una notable mejora al tradicional sistema de combate de la franquicia TALES OF.

El nuevo sistema de combate dinámico lineal de asalto doble cruzado usa como base el sistema de combate de TALES OF XILLIA pero, a mayores, permite a los jugadores vincularse en combate con cualquier personaje seleccionable para que le sirva de apoyo y poder atacar a los enemigos con artes vinculadas.

THE MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT TIENE UNA NUEVA ACTUALIZACIÓN

Con la última actualización del juego se incluye la posibilidad de crear defensas en Opulencia. Esto supone que los jugadores podrán utilizar los materiales que hayan conseguido en sus saqueos, e incluso las lápidas de los enemigos muertos. ¡Pero las novedades no acaban aquí!

A partir de ahora contaremos con 4 criaturas nuevas y además, cada semana tendrá lugar el evento "Las criaturas y trampas más buscadas", en el que se incluirán criaturas y trampas muy poco frecuentes, que estarán disponibles solo durante un tiempo muy limitado.



CREATIVE T50 WIRELESS



Creative nos ofrece sus nuevos altavoces "T50 Inalámbricos", con tecnología Bluetooth con el códec aptX® y conectividad inalámbrica NFC, permite a los usuarios disfrutar de entretenimiento digital con sus dispositivos móviles, PC, Mac, sin ningún cable.

Diseñados sobre una estructura curva, con acabado en negro brillo, los altavoces tienen un diseño contemporáneo. Con la adopción de componentes Premium y nuevas tecnologías.

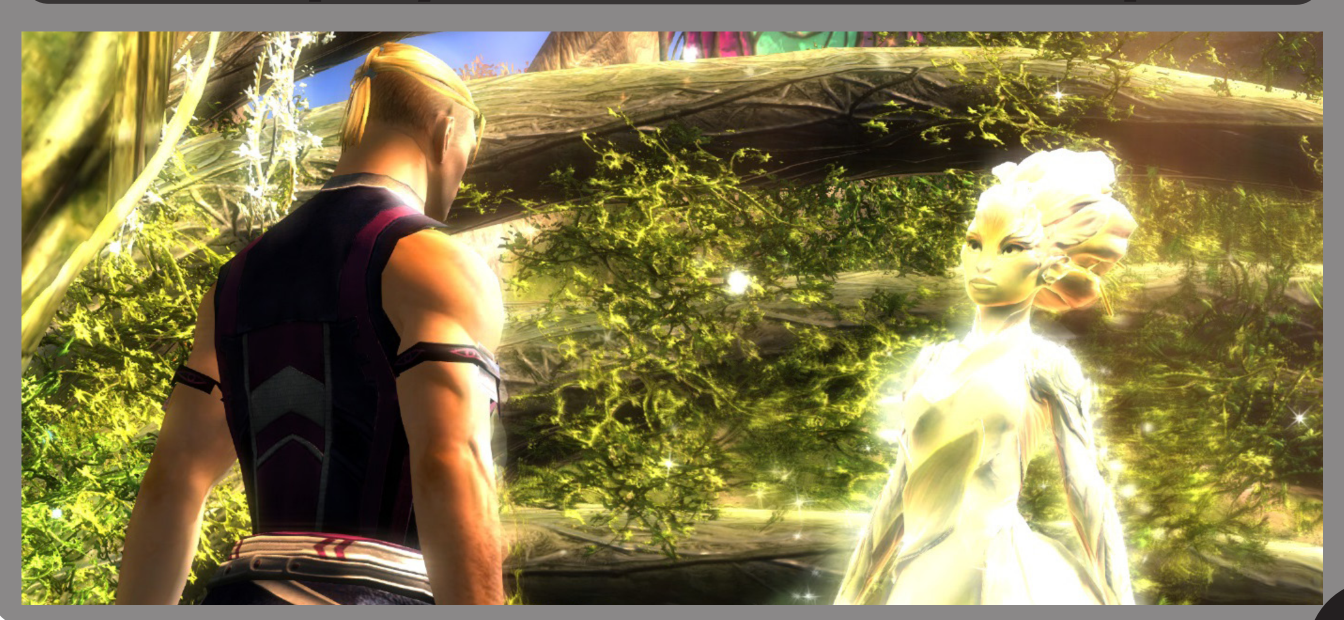
Este dispositivo inalámbrico ofrece a los usuarios de dispositivos móviles un potente altavoz con elevada calidad de audio para música, películas, y videojuegos vayas donde vayas.

GUILD WARS 2 ANUNCIA SU TORNEO DE OTOÑO MUNDO CONTRA MUNDO

El próximo torneo Mundo contra Mundo empezará el 12 de septiembre, justo el viernes posterior al lanzamiento de la gran actualización de características de septiembre de 2014, e incluirá emocionantes novedades respecto a la duración del torneo, el bloqueo después de las transferencias, los logros y la estructura de recompensas. En primer lugar el torneo consistirá en una batalla de 4 semanas, para garantizar que los los emparejamientos de mundo sean únicos, lo que hará que se asemeje más a un torneo con sistema suizo. ¡Los emparejamientos serán únicos y cada victoria o derrota marcarán la diferencia! También, y debido a la reducción del tiempo del torneo han eliminado el bloque después de las transferencias.

Para el torneo de otoño, los jugadores que participen ganarán un logro semanal basado en la finalización de un pequeño número de eventos en Mundo contra Mundo. Una versión simplificada de los logros para animar a los jugadores a centrarse más en jugar al estilo de WvW en lugar de ir completando objetivos en una lista.

La mayoría de recompensas se distribuirá al final de cada emparejamiento y se basará en el rendimiento del jugador en el mundo. Esto significa que incluso si vuestro mundo no es uno de los primeros de la liga, ¡los esfuerzos que hayáis hecho en cada combate serán recompensados!





‘MIMITOS MEOW! MEOW!’, EL NUEVO TAMAGOTCHI

El gato Mimitos es el protagonista de la aplicación gratuita que nació como una simpática ilustración. Sin embargo, su calado entre los usuarios provocó que la firma que está detrás de este nuevo tamagotchi, Ediciones Babylon, se viera inundada de peticiones para lanzar diversos productos con su imagen. Ahora el lindo gatito cobra vida en este peculiar juego, en el que Mimitos se convierte en una mascota virtual. Mimitos pretende convertirse en el nuevo tamagotchi de la década, eso sí, con una línea gráfica esmerada, unos mini juegos adictivos y un protagonista que roba el corazón de los usuarios. Mimitos es un gato divertido y muy cariñoso que está esperando las atenciones de los usuarios. Necesita que lo adopten y lo cuiden, alimentarlo, jugar con él, hacerle cosquillas... También se puede personalizar al pequeño mimoso para hacer de él un gato único y encantador.

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



SECRET FILES TUNGUSKA LA GALARDONADA AVENTURA "POINT & CLICK" DEBUTA EN LA APP STORE

Deep Silver, el sello de videojuegos de Koch Media, y su estudio para dispositivos móviles FISHLABS lanzan la primera licencia de Deep Silver en la App Store. La galardonada aventura "point & click" Secret Files Tunguska continuará en los dispositivos iPhone, iPad y iPod touch. La compra inicial de Secret Files Tunguska a un precio de 4,49 € dará acceso a toda la historia del juego, incluyendo todos sus contenidos y características. Por ello los jugadores no tendrán que desbloquear episodios adicionales u otras vertientes del argumento a través de la adquisición de otros contenidos. Gracias a las secuencias cinemáticas, los acertados controles point & touch y los doblajes completas al Inglés, Alemán, Ruso, Polaco, Francés y Español, los fans de las aventuras de todo el mundo vivirán en primera persona un thriller interactivo. Secret Files Tunguska requiere iOS 7 o superior y está optimizado para iPhone 5 (o superior), iPad 2 (o superior), iPad mini y iPod touch 5G. El juego no cuenta con episodios desbloqueables, ni requiere microtransacciones u otro tipo de adquisiciones vía app



NOS SUMERGIMOS EN EL NUEVO ANIMUS CON ASSASSIN'S CREED: MEMORIES

GREE, Ubisoft y PlayNext han anunciado el lanzamiento de Assassin's Creed Memories, un juego free-to-play completamente nuevo para los dispositivos móviles iPhone, iPad y iPod Touch. Combinando elementos de batalla de cartas, de rol y de estrategia, el juego sumerge al usuario en las profundidades del nuevo Animus móvil de Abstergo Entertainment, y le permite convertirse en uno de los Assassins más poderosos de la historia. Desde reunir elementos y luchar junto a personajes famosos del universo de Assassin's Creed hasta librar batallas de gremios en multijugador ambientadas en épocas totalmente nuevas, este juego supone un giro de la franquicia para plataformas móviles con una historia que transcurre en los siglos de historia que abarca la saga. Assassin's Creed® Memories ya está disponible, y su descarga es gratuita.

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



LA ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN DE REAL RACING 3 INCLUYE UNA NUEVA CARRERA REPLETA DE EMOCIÓN

Real Racing 3 arranca a todo gas con el lanzamiento de la nueva actualización Career Refinement. Siguiendo con el éxito de Le Mans, el equipo Real Racing ha lanzado el desafío Speedrush TV basado en el canal de ficción del juego de carreras. Este evento especial añade un nuevo reto al juego y convoca a los pilotos de conducción precisa para conducir al límite en un anuncio de televisión y así poder ganar el Audi R8 V10 Spyder. Esta actualización incluye el Audi R8 V10 Spyder y el Bugatti Veyron Grand Sport Vitesse, nuevos vinilos y nuevas metas profesionales recurriendo a la agente de carreras Natalia para llevar su carrera automovilística a otro nivel



¡PREPARA UN BUEN FESTÍN EN THE SIMS FREEPLAY!

Ya está disponible en App Store, Google Play y Amazon App Store, la última actualización de The Sims FreePlay que incluye increíbles experiencias culinarias propias de restaurantes de 5 estrellas como lujosas cenas con langosta, grandes chefs, servicio de mesa de primera clase e incluso ¡piano de cola! Déjate ver por Candelit Fork Restaurant, el plato fuerte de la actualización y de la ciudad.

Aprende recetas secretas con la afición cocina (al completar la misión Ganapán a partir del nivel 7), acepta las críticas más rigurosas de Ciudad Sim en la misión Cocina de guardia (y desbloquea el nuevo restaurante a partir del nivel 16) o conoce a tu nuevo ligue en el bar de la terraza del restaurante serán varias cosas de las que podemos hacer en dicha actualización.

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



EL GALARDONADO BIOSHOCK ORIGINAL LLEGARÁ A DISPOSITIVOS IOS

2K ha anunciado que uno de los juegos mejor puntuados de la compañía, BioShock, llegará a dispositivos iOS como juego Premium a finales de este verano. Este juego traerá la experiencia completa del "genéticamente mejorado" shooter en primera persona de acción y aventura a dispositivos iOS, ofreciendo al mismo tiempo controles táctiles optimizados y compatibilidad con periféricos de juego MFi diseñados específicamente para iPhone. BioShock para dispositivos móviles ofrecerá la auténtica experiencia AAA del shooter en primera persona para dispositivos iOS que transportará al jugador en una aventura submarina para explorar Rapture, una ciudad art decó sumergida, para adentrase en una lucha desquiciada contra los supervivientes de una utopía objetivista fallida. Para ello, el protagonista tendrá que modificar genéticamente su propio ADN para obtener poderes sobrehumanos.

La Feria Tenebrosa

Personaje
Diario
Inventario

La feria ha llegado a la ciudad y nuestro protagonista quiere aprovechar el fantástico momento junto a su novia, sin embargo, cuando llega a la feria se da cuenta de que algo extraño pasa y que su novia no da señales de vida. Algo oscuro rodea aquel lugar.

La Feria Tenebrosa es un librojuego en el que se nos pone a nuestra disposición una historia. Junto a ella aparecerán decisiones que tendremos que tomar, como por ejemplo si ir a la izquierda o a la derecha. Estas decisiones serán determinantes e influirán en los

acontecimientos de más adelante.

El elemento que da vida a este título es sin duda el toque a rol que rodea todo. Nuestro protagonista podrá ir aumentando sus puntos de habilidades a lo largo del camino, a su vez podrá incluso comprar armas y objetos que podremos ir usando en la toma de decisiones acompañado del uso de unos dados que dependiendo de los números nos beneficiará o no.

Podremos acceder al menú que constará de tres elementos:

Inventarios: los objetos que iremos consiguiendo a lo largo del juego, incluidas las armas que harán que nuestros ataques sean más fuertes.

Personaje: información de nuestras habilidades y nivel.

Diario: donde se anotan todos aquellos acontecimientos determinantes que van transcurriendo.

A su vez nos iremos moviendo por un mapa que tendremos a nuestra disposición y que nos señalará los lugares ya visitados. La Feria Tenebrosa es un título que te enganchará gracias a la combinación argumental de un libro y de rol que harán que la aventura sea algo que merezca la pena y siempre acompañados de una música a la altura. Todo muy bien llevado y realizado. Completamente en español.



MEERKATZ CHALLENGE

Meerkatz Challenge nos pondrá en las manos de un grupo de suricatos que tendrán que ir avanzando por diferentes niveles en los que les ayudaremos a superar los obstáculos para llegar sanos y salvos a su destino. La jugabilidad de este título es sencilla, tendremos que usar nuestras habilidades como puede ser saltar, excavar y correr para lograr pasar por ejemplo de una zona a otra.

Habrá diversión para rato, puesto que el juego cuenta con más de 50 niveles, cada uno con su personalidad propia, puesto que los suricatos van viajando por los distintos lugares de África. Cada maniobra tiene que ser bien estudiada, por lo que nuestra mente tendrá que trabajar a fondo. Los gráficos nos ponen en un ambiente salido de una serie de dibujos animados con una música que concuerda bien con la aventura que nos ponen delante.

Meerkatz Challenge es un título divertido.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



LINEZETA. EL RPG DE ACCIÓN DEFINITIVO

Imagínate a ti mismo pilotando un robot mientras exploras los vastos confines del Universo. Con este juego llegarás a controlar no sólo un robot, sino todo un batallón. Sus unidades son personalizables, capaces de evolucionar a medida que participes en batallas cada vez más duras. Piensa como si se tratase de una mezcla entre Gundam y Pokémon en términos aventura y personalización. Con más de un millón de descargas en otros idiomas, LINEZETA está ahora disponible en español. Existen dos versiones del mismo juego, una gratuita y otra de pago (0,89 €). La ventaja de la opción de pago es que ofrece +5% en la Experiencia y Monedas conseguidas dentro del juego.



KITMAKER PRESENTA HORSE RACING CHAMPIONDHIP

Con este juego competiremos en diferentes localizaciones contra los mejores caballos y sus jinetes en distintos campeonatos hasta que alcancemos el nivel más alto.

Esfuérzate para ser el más rápido y gana el trofeo más importante de todos, el Horse Racing Championship





LEFT IN THE DARK: NO ONE

Hace años un barco desapareció pero ahora ha regresado a Puerto Providencia, y su alcalde extrañado, se da cuenta de que no hay rastro de la tripulación ni del cargamento. El alcalde pide ayuda a nuestro protagonista, un detective privado que tendrá que buscar la autentica verdad que se esconde después de que incluso la prensa se dedique a decir que ha sido un hecho paranormal. ¿Estarán en lo cierto? Algo extraño rodea a los habitantes de Puerto Providencia, es hora de averiguarlo. Una inquietante historia que nos tendrá enganchados desde el primer momento. Con unos gráficos bien cuidados con cada detalle, tendremos que ir avanzando por los numerosos niveles con los que contamos, además de los minijuegos que irán apareciendo.

Todo un reto para nuestra mente y con el que tendremos que ir tomándolo con calma para encontrar cada detalle.

En cada escenario tendremos que ir interactuando y obteniendo los objetos necesarios con los que tendremos que desbloquear nuevos apartados.

Left in the Dark es un título con un apartado artístico digno rodeado de un argumento que atraparán a cualquiera.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

KYLE B. STIFF'S

HEAVY METAL THUNDER

A GAMEBOOK DEVELOPED AND PRODUCED BY CUBUS GAMES

De manos de Cubus Games nos llega Heavy Metal Thunder.
Nos ponemos en la piel de una persona que al despertar se encuentra en el espacio y que no recuerda quien es ni que hace allí. Una estación si señales de vida, algo ha ocurrido.

Heavy Metal Thunder es un librojuego en el que al ir leyendo la historia podremos interactuar en algunas zonas, a la vez que nos aparecerán imágenes bastantes interesantes y bien hechas de momentos importantes.



Las acciones que determinemos serán importantes, puesto que si elegimos mal moriremos.

No sólo será leer y elegir, podremos ir subiendo nuestras habilidades como : Fuerza, Inteligencia, Carisma, etc.

Contaremos con un menú en el que podremos ver nuestro perfil, el diario, las armas y los objetos con los que contamos.

Elementos que siempre se han visto en juegos de rol y que lo implementan en este nuevo sistema de un modo que queda perfectamente.

En algunos momentos irá apareciendo un panel en el que tendremos que ir pulsando en el momento adecuado para conseguir el resultado para continuar, eso nos dará experiencia.

La música de ambientación coincide muy bien con todo lo que va sucediendo, un acierto que les da un gran punto a su favor.

Heavy Metal Thunder es un título que engancha con toque del rol que lo hacen aún más atractivo y que te da muchas posibilidades dentro de una historia en la que nuestras decisiones son esenciales.

you see no exit. However, you could crawl under the top of the wide beam and hope that there is an exit on the other side. You look down and see that the dogs are nearly upon you - and you have no guarantee that there is no exit without a fight.

Fire at the two lead dogs using a HANDGUN (2 BULLETS needed)

Crawl under the beam and ignore the dogs

Fend off the dogs using a SPEAR to buy more time

Throw a heavy-looking chunk of debris at the lead dogs by testing your STRENGTH

Make the dogs obey you by testing your WILL



K-NIKA

DEVILISHGAMES PRESENTA K-NIKA. DEMUESTRA QUE SABES METERLA... LA CANICA EN LA CESTA. ¿QUÉ PENSABAS?



El nuevo lanzamiento de DevilishGames trata, precisamente, de eso, de lanzar. Siguiendo una de las tendencias más en boga hoy en día en los videojuegos indies, el minimalismo, K-nika te reta a volverte loco un rato con una jugabilidad súper-sencilla desarrollada en apenas dos semanas.

La propuesta es bien simple: en un mundo vaporoso y surreal, apuntar y meter la canica en una cesta (si puedes, claro).

¿Esperabas más? Pues no, esto es todo... ahora bien, cuando veas que no es tan fácil como parece ya nos contarás si te parece poco.

Descargar K-Nika para iOS

Descargar K-Nika para Android

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

DESCARGA TODOS NUESTROS NÚMEROS DESDE NUESTRO BLOG



REVISTA DE VIDEOJUEGOS


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
TALES OF XILLIA 2
METRO REDUX
CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE


#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE
FUTURE
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN
You Tube